

ATARI

magazin

4

Juli/Aug. 84

4. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer

PP
8k P



Game

Doc Wires Solitair

*** NEU * NEU ***

SAWFISH PD # 1 - 3

FEZ-A-BIT: Neues von der Atari-Messe in Berlin

Commodore am Ende???

Spiele auf Modul

Rescue on Fractalus

Final Legacy

Galaxian

Ballblazer

Hardball

Tips & Tricks

Deutsche Tastatur

FloatPoint Routinen

Workshops

TextPro+

Programmiersprachen



NEU: MULTIPAD 3 von Portronic



Die Verkaufsrenner des Jahres 1993

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

DTP

Dektop ATARI

Das wohl beste und umfangreichste DTP-Programm in deutscher Sprache - fast alles ist möglich!!! Wir haben im ATARI magazin ausführlich über dieses Super-Programm berichtet

Best.-Nr. AT 249

DM 49,-

The Final Battle

The Final Battle ist ein gutes Strategiespiel für zwei Personen. In diesem Spiel werden Sie beweisen müssen, ob Sie sich auf jede Situation einstellen können.

Best.-Nr. AT 271

nur DM 19,-

Schreckenstein - Cavelord

Oldies - aber gefragt wie nie zuvor!!!

Cavelord ist für einen Spieler ausgelegt. Man segelt mit seiner Figur durch die teils recht engen Höhlen auf der Suche nach der Krone. Ein farbenprächtiges und spannendes Spiel.

Schreckenstein ist für zwei Spieler ausgelegt. Es ist ein überaus schnelles Spiel und bietet einen gesplitteten Bildschirm.

Beide Oldies sind jetzt bereits schon Klassiker. Also nicht versäumen!

Cavelord, Best.-Nr. AT 269

DM 24,-

Schreckenstein, Best. Nr. AT 270

DM 24,-

WASEO Trilogy

Drei tolle Anwenderprogramme!!!

1) Der Geburtstagskalenderdrucker

Mit diesem Programm können Sie nicht nur einen Kalender erstellen und ausdrucken, sondern Sie können dann gleich die Namen der Geburtstagskinder eintragen.

2) Lettermaster

Stellen Sie 3D-Zeichen einmal in einer anderen Perspektive dar. Die ungewöhnlichsten Effekte können erzielt werden.

3) Der Kurzbriedrucker

Erstellen Sie Ihren eigenen Kurzbriet. Das Programm ist leicht zu bedienen und bietet jeden Komfort.

Best.-Nr. AT 277

DM 24,-

ENRICO 1

Ein Jump and Run Suchspiel mit 10 Level. Jedes Level besteht aus 13 spannenden Bildschirmseiten und einigen aufregenden Extraleveln. Wem dies immer noch nicht ausreicht, kann mit dem Editor eigene Levels erstellen.

Best.-Nr. AT 255

DM 26,90

ENRICO 2

Freunde von Enrico sollten sich auf jedenfall auch den zweiten Teil zulegen. Erneut müssen Sie sich durch schwierige Levels kämpfen, um endlich die nchtigen Kreuze einzusammeln. Jede Menge feindliche Monster müssen aus dem Weg geräumt werden, um an das Ziel zu kommen.

Best.-Nr. AT 247

DM 24,90

Versäumen Sie keinen dieser Verkaufsrenner des Jahres 1993!

Sollten Sie noch nicht alle Programme haben, greifen Sie gleich zu!

Benutzen Sie einfach die beigelegte Bestellkarte

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten

Lieber Atari Freund,

zunächst einmal eine gute Nachricht - 80% von Euch haben für das 2. Halbjahr Ihr Abonnement verlängert.

Jetzt aber eine wirklich ganz schlechte Nachricht - 20% haben nicht verlängert.

Meine Vermutungen haben sich also bestätigt, daß sich jedes halbe Jahr 20% der User von Ihrem Atari verabschieden. Das ist eindeutig zu viel - und jetzt kommt es wirklich auf jede Bestellung an.

Also ran an die Bestellscheine, an günstigen Angeboten mangelte es auch in dieser Ausgabe nicht.

Auch mein Wunsch, daß sich das Blatt nach meinem Aufruf "Keine Illusionen mehr!!! - oder doch?" zum positiven wenden würde, ist im Sand (oder wo auch immer) verlaufen.

Aber wir wollen den Kopf noch nicht hängen lassen, und vielleicht können ja 80% verbliebene User hundertprozentig zusammenhalten.

Daher finden alle User, die noch nicht das PD-MAGazin und Syzygy abonniert haben, in dieser Ausgabe einen speziellen Brief - Greifen Sie jetzt zu, später ist es zu spät.

Natürlich haben wir trotz aller Sorgen um die Zukunft wieder auf 56 Seiten ein interessantes ATARI magazin zusammengestellt.

Unser Jubiläumsangebot (siehe Seite 19), das doch von einigen gerne genutzt wird, verlängern wir erneut. Schließlich ist ja das ganze Jahr 1994 Jubiläumsjahr.

Außerdem finden Sie auf der Seite 6 wieder absolut preisgünstige Sommerangebote, die zum Teil auch in dieser Ausgabe aktuell vorgestellt werden.

Ich möchte mich noch bei allen bedanken, die beim letzten Preiseusschreiben gemeint haben es handle sich bei der Karikatur um Clint Eastwood. Das ist leider falsch, aber eine große Ehre für mich.

Nun wünsche ich Ihnen viel Vergnügen mit dem neuen Magazin und verbleibe bis zur nächsten Ausgabe

Mit freundlichen Grüßen Ihr

Werner Rätz

Werner Rätz

P.S.: Trotz Fußballweltmeisterschaft, Wimbeldon und was der Sommer noch alles so mit sich bringt, hoffen wir auf Ihre aktive Mitarbeit. Also ran an den Computer. Wir warten auf Ihre Beiträge für das ATARI magazin.

INHALT

Games Guide	S. 4-6
Tipps & Tricks	S. 7-10
Kommunikationsecke	S. 11-20
Jubiläumsangebote	S. 19
Hardware-Front	S. 21
Atari-Messe in Berlin	S. 22
Leserbriefe	S. 23-24
Quick-Ecke	S. 25-28
PPP-Angebot	S. 29
Workshop TextPRO+	S. 30-31
Assemblerecke Teil 12	S. 32
Kleinanzeigen	S. 33
PD-Ecke	S. 34-37
PD-MAG Nr. 4/94	S. 38
Syzygy 4/94	S. 38
Diskline Nr. 29	S. 39
Doc Wires Solitaire	S. 39
Mr. Do	S. 40
Final Legacy	S. 41
Galaxien	S. 41
Ballblazer	S. 42
Hardball	S. 42
Rescue on Fractalus	S. 44
SYZYGY 3/94	S. 44-45
Raus-Raus-Aktion	S. 47
Programmiergespräch	S. 48-49
Hardware	S. 50-51
MultiPad 3	S. 52-53
Imprimatur/Vorechau	S. 54
Programmwettbewerb	S. 55
PD-MAGazin Angebot	S. 56

Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preiseusschreiben ist der 4. August

Beachten Sie bitte die Seiten

6 (Sommerangebote)

19 (Jubiläumsangebote)

47 (Raus-Raus-Aktion)



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

**Power per Post, PF 1640
75006 Bretten**

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM.

Snokla

\$a8 Lives

Sidewinder II

\$607b Lives

Saper

\$22fc Lives

\$22fb Level

Vanguard

\$666 Lives

Vegas Jackpot

\$5c83 Cash

\$5c84 Credits

Warhawk

\$62 Stufe der Zerstörung

\$62A unzerstörbar

Wenn bei diesem Spiel die Belohnung in Form von Punkten ausgezahlt wird, muß mit dem Freezer die Zerstörung auf 8 gesetzt werden, es sei denn, man will stundenlang Punkte kassieren ;)

Xagon

\$2c Lives

Yogi's Great Escape

\$8aa auf 1 setzen !

Adax

\$1A45,xx Energie

\$378F-\$37C1,EA / \$30E7-30E8,EA / \$30F8-30F9,EA / \$1DA8 - 1DAD,EA

Unsterblichkeit, außer Wasser

Kult

\$4E78, Leben (max. 99)

Vicky

\$95AD - \$95AE,EA unendlich Leben

Captain Gather

\$2984, Leben

\$2B42-\$2B44,EA unendlich Leben

\$35F1-35F3,EA / \$3600-\$3602,EA unendlich Zeit

Goldhunter

\$00B0, Leben

\$68F6,EA / \$8CDB,EA unendlich Zeit

Bank Bang

\$00D7, Leben (max. 99)

\$3C0F-\$3C10,EA unendlich Leben

Action Biker

In diesem Spiel müßt Ihr auf folgenden Straßen folgender Dinge in folgender Reihenfolge einsammeln:

Hauptstraße - Crash Helmet

Hinter Tankstelle - Riding Leathers

Hinter Hochbahn - Highway Code Book

Im Baugelände - Gear Box

Neben Hochbahn im Gatter - Gloves

Hauptstraße - Headlamp

Neben der Rennstrecke - Petrol Gauge

Am großen See - Large Fuel Tank

Im Gatter hinter dem Baugelände - Tool Box

Neben der Hochbahn - Mudguards

Im Gatter neben der Rennstrecke - Sunglasses

In der Hochbahn - Fairings

Im Gatter bei der Hauptstraße - Can Of Pop

Im Baugelände - Visor

Im Gatter neben der Hochbahn - Exhausted Pipe

Im Spring-Gatter - Power Brakes

Beim kleinen See - Speedometer

Im Beugelände - Brake Lamp

Am großen See - Oil Can

Im Beugelände - Turbo Charger

Im Spring-Gatter - Cooling Fins

Hinter der Tankstelle - Indicators

Auf der Hochbahn - Mirror

Auf der Hochbahn - Two Tone Horn

Im Beugelände - Reflectors

Neben der Hauptstraße - Road Map

Hinter dem Beugelände - Electric Starter

Auf der Hochbahn - Lunchbox

Neben der Rennstrecke - CB-Radio

Im Beugelände - Go FASTER Stripes

Neben der Tankstelle - Waterski

Am großen See - Fire Extinguisher

Im großen See - Fog Lamps

Im Beugelände - Stop Watch

Im Gatter neben der Rennstrecke - Moto-Cross-Tyres

Im Beugelände - Personal Hi-Fi

Im großen See - Electronic Ignition

Im kleinen See - Rev. Counter

Im Spring-Gatter - Windshield

Auf der Insel - Ticket For Drag Race

Damit erhältst Du die Erlaubnis, am Drag Race teilzunehmen, das auf der Rennbahn stattfindet.

Lösungshilfe zu Vicky

Ziel dieses Spieles ist es, alle Gegenstände aufzusammeln und dann zum Ausgang zu gelangen.

Jede Gestalt die sich bewegt kann erschlagen werden. Hin und wieder bekommt man dafür eine Münze. Um diese aufzusammeln einfach darüber stehen und kurz warten.

Um Gegenstände aufzusammeln stellt man sich über den Gegenstand und hält den Joystick schräg nach

unten links (rechts) und drückt kurz den Feuerknopf.

Wichtig: Während man den Feuerknopf drückt und wieder losläßt, unbedingt den Joystick nach unten links (rechts) gedrückt lassen, da sonst der Gegenstand nicht aufgesammelt wird. Wurde ein Gegenstand aufgenommen, wird er auf dem Bildschirm unten rechts angezeigt.

Kann man einen Gegenstand nicht nehmen, so erkennt man dies am kurzen Verharren aller Gestalten.

Hält dir das weiter, so versuche jetzt mal ob Du weiterkommst. War Dir bis hierher schon alles bekannt, dann lies weiter.

Maximal lassen sich 4-5 Gegenstände nehmen. Der Helm, die Schnittrolle und das Buch haben Sonderfunktionen.

Nimmt man den Helm, ist man für einige Zeit unverwundbar, erkennbar an der "Aura" von der man umkreist wird. Allerdings kann man für diese Zeit keine der feindlichen Gestalten erschlagen und bekommt somit auch keine Münzen. Also Helm erst nehmen wenn man einige Münzen (ca. 10) gesammelt hat.

Hat man die Schnittrolle so kann man das ganze Labyrinth zur Orientierung sehen. In diese Übersicht kommt man, indem man auf einem freien Platz steht und die gleiche Prinzip anwendet wie beim Aufheben eines Gegenstands. Also Joystick nach links unten halten und kurz Feuerknopf drücken. Jede Übersichtsansicht kostet eine Münze, um also überhaupt in die Übersicht zu gelangen braucht man mindestens eine Münze.

Das Buch stellt einen Teleporter dar. Es kann allerdings nur eingesammelt werden, wenn man die Schnittrolle besitzt. Für jedes Teleportieren werden zwei Münzen abgezogen, diese muß man also zuerst einmal haben. Wenn man nun den Teleporter benutzen will, muß man auf einen freien Platz gehen, den Joystick nach links unten halten und den Feuerknopf drücken (das kennen wir ja schon). Nun erscheint unter den Symbolen ein Strich mit dem man auswählen kann, ob man den Teleporter will (=Buch) oder die Übersicht (=Schnittrolle).

Hat man das richtige Symbol angewählt - In diesem Fall das Buch - Feuerknopf drücken. Nun erscheint wieder das ganze Labyrinth wie in der Übersicht, nur mit dem Unterschied, daß man sich bewegen kann. Hat man sich an die Stelle gesetzt, an die man gerne möchte, Feuerknopf drücken.

Mit einem Buch kann man sich fünf mal teleportieren. Weiß man, wo ein Gegenstand ist und möchte man sich hin teleportieren, unbedingt versuchen, sich niemals auf den Gegenstand, sondern neben ihn zu teleportieren.

Außer Helm, Schnittrolle und Buch gibt es noch zwölf andere Gegenstände, von denen immer zwei zusammen-

gehören, wobei die zwei Gegenstände die in einer bestimmten Reihenfolge eingesammelt werden müssen. Hat man mal einen Gegenstand eingesammelt, so muß auch der passende dazu gefunden werden. Hat man diesen gefunden, so verschwinden die beiden Gegenstände und man muß das nächste Paar suchen.

Sieht man einen Gegenstand, kann ihn aber nicht gleich mitnehmen, sollte man sich einen markanten Punkt, der sich in der Nähe befindet, merken. Sehr hilfreich ist dabei auch die Übersicht. Braucht man den Gegenstand wieder, kann man sich einfach zu ihm hin teleportieren.

Eine Karte des Spiels zu erstellen bringt übrigens viel, da das Labyrinth bei jedem Spiel neu gestaltet ist.

Wenn diese Hilfe immer noch nicht reicht, der soll, nachdem er aber wenigstens einen Versuch gemacht hat, das Spiel zu lösen, hier weiterlesen.

Die Gegenstände:

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| 1. Feder | 2. Vogel |
| 1. Ring | 2. Topf |
| 1. Kerzenständer | 2. Kuhkopfpfahl |
| 1. Trog (Kanne, Vase) | 2. Buddha |
| 1. Wunderlampe | 2. Drachen |
| 1. Sanduhr | 2. Maske (Gesicht) |

Es muß immer zuerst der 1. Gegenstand und dann der 2. Gegenstand eingesammelt werden. Ansonsten ist die Reihenfolge egal.

Hat man alle Gegenstände eingesammelt, so muß man nur noch zum Ausgang, der sich ganz links unten im Labyrinth befindet, kommen.

Ich hoffe weitergeholfen zu haben.

Markus Dangel

Überblick über neue Produkte

D-MAG Nr. 4/94	Best.-Nr. PDM 494	DM 12,-
Achtung: Bitte zum PD-MAG letzte Seite beachten		
YZYGY 3/94	Best.-Nr. AT 302	DM 9,-
YZYGY 4/94	Best.-Nr. AT 307	DM 9,-
Dieklime 29	Best.-Nr. AT 308	DM 10,-
Mulipad 3 (+Skipr.)	Best.-Nr. AT 309	DM 79,-
Johnny the Ghost	Best.-Nr. AT 292	DM 19,-
INSIDE	Best.-Nr. AT 304	DM 27,80

ACHTUNG: Preisschlager

Sommerangebote - jetzt zugreifen

Master X	Best.-Nr. AT 287	DM 19,90
Doc Wires Solitaire Edition	AT 905	DM 15,-
PC/XL Converter	Best.-Nr. AT 274	DM 19,90
Lumtrie	Best.-Nr. AT 228	DM 7,-

Auf den Seiten 41-44 werden 5 Module vorgestellt. Hier nun unser

absoluter Sommerpreisschlager

Fidel Legacy	Best.-Nr. ATM 1	DM 18,-
Galaxian	Best.-Nr. ATM 2	DM 18,-
Ballblazer	Best.-Nr. ATM 3	DM 18,-
Hardball	Best.-Nr. ATM 4	DM 18,-
Rescue on Fractalus	Best.-Nr. ATM 5	DM 18,-

Sommerangebote gültig bis zum 31. Juli

Aktuelle Games aus Polen (siehe auch Seite 8)

Ymaster	Best.-Nr. PL 23	DM 24,30
Yn Boga Wiatru	Best.-Nr. PL 24	DM 24,90

Bitte Seite 19 Jubiläumsangebote beachten !!!

**Günstige Sonderangebote
Power per Post**

Alles QWERTY oder was?

Das Problem mit der Tastatur kennen nicht nur Vielschreiber: Der Atari hat keine deutsche, sondern die amerikanische Tastatur. Daß man über den eingebauten Zeichensatz fast alle deutschen Umlaute erreichen kann ist schon ein Lichtblick, andere Computer können das nämlich nicht von sich behaupten.

Mit einem kleinen Trick kann man jedoch zumindest einen einfachen Vertauschungseffekt erzeugen

Fast jeder weiß, daß man über die Speicherstelle 764 einen Atari-spezifischen Tastaturcode abfragen kann. Die Verteilung der Codes erscheint dabei recht eigenwillig, sie ist es aber nicht.

Der Atari fragt die Tasten über ein Kreuzschema ab, wie dies auch PC-Tastaturen machen. Bis zu 64 Tasten können dabei abgefragt werden. Der ATARI hat allerdings nur 54 bzw. 58, wenn man die vorgeschonenen Sondertasten mitrechnet.

Der dabei zurückgelieferte Scan-Code kann in 764 abgefragt werden. Wenn Bit 6 gesetzt ist, heißt dies, daß die Shift-Taste gedrückt wurde, ist Bit 7 gesetzt auch die Control-Taste

Nun muß das Betriebssystem den Scan-Code noch in den normalen ASCII-Code umwandeln.

Zu diesem Zweck existiert im OS-ROM eine Umwandlungstabelle, genauer gesagt ab Speicherposition \$FB51. Die Tabelle ist 3*64 also 192 Byte lang. Das Turbo-Basic Programm kopiert diese Tabelle in die Page 6 und definiert die Tasten Y und Z neu. Auf diese Weise läßt sich mit einem geeigneten Zeichensatz sogar eine volle deutsche Tastatur erzeugen, was für Textverarbeitungen recht nützlich ist.

Florian Baumann

Listing: KEYTAB.TUR

```

10 REM -----
11 REM Tastaturspiele in Turbo-Basic
12 REM -----
100 CLS
110 ? "Dieses Programm vertauscht die"
120 ? "Belegung von Y und Z. Dies"
130 ? "geschieht durch Neudefinition"
140 ? "der Tastatur-Scan-Code-Tabelle"
150 ?
160 ? "Versuchen Sie es. Mit RETURN"
170 ? "wird die neue Tabelle aktiviert"
180 ?
200 REPEAT :GET KEY:PUT KEY:UNTIL KEY=155

```

```

300 -----
310 REM Variablen
320 -----
330 KEYDEFPTR=121:REM Zeiger auf Tabelle
340 KEYDEF=64337:REM Normale Tabelle
350 NEUTAB=1536:REM Neue Tabelle
360 -----
370 REM Alte Tabelle wird unkopiert
380 -----
390 MOVE KEYDEF,NEUTAB,192
400 -----
410 REM Scancode z = 23
420 REM "      Z = 83
430 REM "      y = 43
440 REM "      Y = 183
450 -----
460 POKE NEUTAB+23,ASC("y")
470 POKE NEUTAB+43,ASC("z")
480 POKE NEUTAB+87,ASC("Y")
490 POKE NEUTAB+107,ASC("Z")
500 -----
510 REM Neue Tabelle aktivieren
520 -----
530 DPOKE KEYDEFPTR,NEUTAB
540 -----
600 ?
610 ? "Nun probieren Sie es nochmal"
620 REPEAT :GET KEY:PUT KEY:UNTIL KEY=155
630 ? "Mit einem geeigneten Zeichen-"
640 ? "satz koennen Sie so eine"
650 ? "Deutsche Tastatur, z.B. fuer"
660 ? "Textverarbeitung etc."
670 ? "erzeugen..."
680 END

```

PD - Neuheiten - Übersicht

PD 259	Strat Kriegsspiele	DM 7,-
PD 260	Sawfish # 1	DM 7,-
PD 261	Sawfish # 2	DM 7,-
PD 262	Sawfish # 3	DM 7,-
PD 263 A-F	MD6-Files	DM 29,-
PD 264	Mega-Demos 3	DM 7,-

Beachten Sie auch unser Superangebot

"Die Menge macht's"

ACHTUNG: Jubiläumsangebot Seite 19

Bitte die beigelegte Bestellkarte verwenden

EMS für XL/XE

Für die MEGARAM III scheint es kaum Software zu geben, bekannt sind mir lediglich das mitgelieferte Kopierprogramm und meine eigenen Versuche (s. vorletztes Heft). Liege ich da richtig? Wie dem auch sei, hier ist eine Anpassung meines EMS-Systems vom QUICKmagazin 12 an den 1M-Speicher.

Er müßte für jede Größe von Zusatzspeicher (eben Expanded Memory) nutzbar sein. Für 64K darf man als Bankwerte nur 0 bis 3 nehmen, für 256K 0 bis 15 und 0 bis 63 für das M. Pro Bank stehen 12K für ein QUICKcomplet zur Verfügung (ohne Runtime teil gerechnet). Damit könnte man 12*63*20K = 756K mit Programmcode füllen, oder man installiert sich die 512K-Ramdisk mit dem Bibodospatchprogramm und hat dann immer noch 512K für Programme frei (Bankwerte 32 bis 63). Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Ältere Programme müssen die neuen Lade- und Managerdreesen berücksichtigen, da eine klitzekleine Sprungtabelle dazugekommen ist. Für Erweiterungen, die nicht dem MEGARAM-Standard gehorchen, muß das Unterprogramm "BANKWAHL" modifiziert werden. Das neue Programm muß die Bankwerte 0 bis 63 zum Ausrechnen der zu setzenden Register nehmen, da diese Werte gespeichert werden, wenn ein Bankprogramm ein anderes aufruft.

Die Tippwütigen schreiben das Biboassemblerlisting ab, die anderen werten auf das nächste QUICKmagazin, das vielleicht im Herbst erscheinen wird.

Ich hoffe, ich mache einigen den Mund wässrig, sich der Sprache QUICK zu nähern. Die Möglichkeiten, gute Programme zu schreiben, sind wirklich groß.

Rainer Caspar

EMS-Treiber

```
00010 .LT OFF
00020 .OR 1024
00030 .OF "D8:EMM1M.SYS"
00040 PORT# .EQ $D301
00050 MTR .EQ $5000
00060 SBANK .EQ $D600
00070 PALT .EQ 1022
00080 BANK .EQ 1023
00090 ICCOM .EQ $342
00100 ICADR .EQ $344
00110 ICLEN .EQ $348
00120 RUNTIME .EQ $41 ;RT-START $4100
00130 CIOV .EQ $E456
00140 -----
00150 * SPRUNGTABELLE
00160 TASR JMP MANAGER
00170 LOAD JMP LADEN
00180 -----
```

Jubiläumsangebote auf Seite 19

Hier nun die Liste für die Polen-Games!

Captain Gather	Best.-Nr. PL 1	DM 24,90
Darkness Hour	Best.-Nr. PL 2	DM 24,90
Hydraulik/Snowball	Best.-Nr. PL 3	DM 24,90
Mieciez Vajdglra 1	Best.-Nr. PL 4	DM 24,90
Mieciez Vajdglra 2	Best.-Nr. PL 5	DM 27,90
Robbo	Best.-Nr. PL 6	DM 24,90
Vicky	Best.-Nr. PL 7	DM 24,90
Lasermania/Robbo C.	Best.-Nr. PL 8	DM 24,90
Convicts	Best.-Nr. PL 9	DM 24,90
Humanoid	Best.-Nr. PL 10	DM 24,90
Kult	Best.-Nr. PL 11	DM 24,90
Lorlene Tomb	Best.-Nr. PL 12	DM 24,90
Magic Kryształ	Best.-Nr. PL 13	DM 24,90
Smus	Best.-Nr. PL 15	DM 24,90
Zeus	Best.-Nr. PL 16	DM 24,90
Klatwa-The Curse	Best.-Nr. PL 17	DM 24,90
Czaszk/Electra	Best.-Nr. PL 18	DM 24,90
Lizard	Best.-Nr. PL 19	DM 24,90
Knock	Best.-Nr. PL 20	DM 24,90
SOS Return	Best.-Nr. PL 21	DM 24,90
Deimos	Best.-Nr. PL 22	DM 24,90
NEU: Spymaster	Best.-Nr. PL 23	DM 24,90
NEU: Syn Boga Wiatru	Best.-Nr. PL 24	DM 24,90

Aus dieser Liste von Games können Sie sich Ihre günstigen Jubiläumspakete

selbst zusammenstellen. Preise siehe Seite 19.

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer Bestellung!!!

Power per Post

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

```

00190 * TASKMANAGER
00200 * SCHALTET DEN BANK-JOB EIN.
00210 * AUFRUF: CALL(BANK,0,0,1024)
00220 * BANKWERTE VON 0 BIS 63.
00230 MANAGER TAX ;RUFENDEN
00240 LDY ZG
00250 BNE .1
00260 STA BANK
00270 LDA PORTB
00280 STA KELLER
00290 JMP .2 ;BEREICH
00300 .1 LDA BANK
00310 STA KELLER,Y
00320 STX BANK
00330 .2 TXA
00340 INC ZG ;EINKELLEAN
00350 JSR BANKWAHL
00360 JSR MTR
00370 DEC ZG ;UND WIEDER
00380 SNE .3 ;HERAUS
00390 LDA KELLER
00400 STA PORTB
00410 RTS
00420 .3 LDY ZG
00430 LDA KELLER,Y
00440 STA BANK
00450 JSR BANKWAHL
00460 RTS
00470 ZG .HX 00
00480 -----
00490 * EMMIM-LADER
00500 * EIN KOMPLETTER FILE WIRD AUF
00510 * DIE BAHR 0-63 GELADEN.
00520 * AUFRUF: CALL(KANAL,0,BANK,1027)
00530 * AM ENDE ENTHAHLT Y DEN STATUS.
00540 * Y=255, FALLS REIN QUICK-OBJ-
00550 * FILE VORLIEGT.
00560 LADEN ABL
00570 ASL
00580 ASL
00590 ASL
00600 TAH
00610 STY BANK
00620 LDA #0 ; HEADER LESEN
00630 STA ICLEN+1,X
00640 LDA #6
00650 STA ICLEN,X
00660 LDA #PUFFER
00670 STA ICADR,X
00680 LDA /PUFFER
00690 STA ICADR+1,X
00700 LDA #7
00710 STA ICCOM,X
00720 JSR CIOV
00730 BMI .4
00740 * LOAD-FILE ?
00750 LDA PUFFER
00760 CMP #255
00770 BNE .3
00780 LDA PUFFER+1
00790 CMP #255
00800 BNE .3
00810 * QUICK-OBJ-FILE ?
00820 LDA PUFFER+2

```

```

00830 BNE .3
00840 LDA PUFFER+3
00850 CMP #RUNTIME
00860 BNE .3
00870 * ALLES KLAR! LAENGE BERECHNEN
00880 SEC
00890 LDA PUFFER+5
00900 SBC #RUNTIME
00910 STA ICLEN+1,X
00920 CLC
00930 LDA PUFFER+4
00940 ADC #1
00950 BCC .1
00960 INC ICLEN+1,X
00970 .1 STA ICLEN,X
00980 LDA #RUNTIME
00990 STA ICADR+1,X
01000 LDA #0
01010 STA ICADR,X
01020 LDA PORTB
01030 STA PALT
01040 LDA BANK
01050 JSR BANKWAHL
01060 JSR CIOV
01070 BMI .2
01080 TYA
01090 PKA
01100 JSR RETURN
01110 PLA
01120 TAY
01130 .2 LDA PALT
01140 STA PORTB
01150 RTS
01160 .3 LDY #255
01170 .4 RTS
01180 ; RETURN ERSETZT DEN QUICK-BEFEHL
01190 ; ENDMAIN DURCH EIN RTS
01200 RETURN LDA #MTR ; MTRADRESSE
01210 STA 204
01220 TAH
01230 TAY
01240 LDA /MTR
01250 STA 205
01260 ANF LDA (204),Y ; ENDMAIN
01270 CMP ENDMAIN,X ; SUCHEN
01280 BNE .1
01290 INX
01300 CPX #4
01310 BNE .2
01320 LDA 205 ; GEFUNDEN!
01330 STA 207
01340 LDA 204
01350 SEC
01360 SBC #3 ; RICHTIGE ADR.
01370 STA 206 ; BERECHNEN
01380 BCS .3
01390 DEC 207
01400 .3 LDA #96 ; RTS=96
01410 STA (206),Y
01420 .1 LDX #0
01430 .2 INC 204
01440 BNE .4
01450 INC 2DS
01460 .4 LDA PUFFER+5

```

```

01470      CMP 205      ;PROGRAMMENDE?
01480      BCC .5      ; JA
01490      BNE ANP      ; NEIN
01500      LDA PUFFER+4
01510      CMP 204
01520      BCS ANP      ; NOCH NICHT
01530      .5          ;
01540      ENDMAIN      .DA #169,#1,#208,#252
01550      ; ENDMAIN=LDA #1 BNE 252
01560      BANKWAHL      TAY
01570      AND #15
01580      PHA
01590      TYA
01600      LSR
01610      LSR
01620      LSR
01630      LSR
01640      STA SBANK
01650      PLA
01660      TAY
01670      LDA PORTB
01680      AND #35
01690      ORA BANKTAB,Y
01700      STA PORTB
01710      RTS
01720      BANKTAB      .HX CCC8C4C08C888480
01730      .HX 4C4044400C080400
01740      PUFFER      .BL 6
01750      KELLER      .HX 00

```

FloatPoint-Routinen

Jeder Assembler-Programmierer wünscht sich in einigen Situationen die Rechenroutinen des BASIC benutzen zu können. Die, die "Das Assemblerbuch" von P. Finzel besitzen wissen, daß sich diese Floatpoint(FP)-Routinen nicht im BASIC, sondern im OS des ATARI befinden. Leider wird nicht erklärt wie man sie benutzen kann.

Abhilfe schafft hier die QUICK-Library "MATH.LIB", sie enthält nämlich alle nötigen Informationen. Damit nun die FP-Routinen für jeden zugänglich werden, habe ich einige Makros zusammengestellt, die einen komfortablen Umgang mit den FP-Routinen ermöglichen.

Zu beachten ist, daß die Übergabe von Werten an das OS und zurück über die Zero-Page-Adressen \$d4-\$d9 und \$e0-\$e5 erfolgt, d.h. man sollte aufpassen, was für Werte oder Variablen man in diese Adressen legt.

Ein Wort noch zur Geschwindigkeit der FP-Routinen, durchschnittlich erreichen sie 1791 flop/s.

Daniel Pralla

Listing: FloatPoint Routinen

```

;FPFAD SCQ $D9AA Integer in FP
;FPFIAD SCQ $D9D0 FP in Integer
;FPFAD SCQ $D9D0 AEC in FP
;ADDDAD SCQ $D8E6 Addition
;SUBAD SCQ $D8E0 Subtraktion
;MULAD SCQ $D8E8 Multiplikation
;DIVAD SCQ $D8E2 Division

* Load Word
LDW      MACRO A,B
    LDA B
    STA A
    LDA B+1
    STA A+1
    MEMD
* Load Word immediate
LDWL     MACRO A,B
    LDA #B
    STA A
    LDA #B+1
    STA A+1
    MEMD
* Meist dem FP-A den Wert von FP-B zu
LDPE     MACRO A,B
    LDW #B
    LDW #B+1
    STA A,X
    ORW
    SFL C6
    MEMD

```

* Word is FP

```

IFP      MACRO FP,I
    LDWL I,I
    JSR FPFAD
    LDW FP,I
    MEMD

```

* FP is Word

```

FPI      MACRO FP,I
    LDW FP,I
    LDW FP,I+1
    JSR FPFAD
    LDW I,I
    MEMD

```

* ABC is FP

```

APF      MACRO FP,A
    LDA #0
    STA 242
    LDWL 242,A
    JSR $D8E6
    LDW FP,I
    MEMD

```

* Addition

```

PRAD     MACRO R1,R2,E
    LDW R1,R2,E
    LDW R2,R2,E
    JSR ADDAD
    LDW R1,R2,E
    MEMD

```

* Subtraktion

```

PSUB     MACRO R1,R2,E
    LDW R1,R2,E
    LDW R2,R2,E
    JSR SUBAD
    LDW R1,R2,E
    MEMD

```

* Multiplikation

```

PMUL     MACRO R1,R2,E
    LDW R1,R2,E
    LDW R2,R2,E
    JSR MULAD
    LDW R1,R2,E
    MEMD

```

* Division

```

PDIV     MACRO R1,R2,E
    LDW R1,R2,E
    LDW R2,R2,E
    JSR DIVAD
    LDW R1,R2,E
    MEMD

```

Daniel Pralla

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

LESERFRAGEN

Hallo ATARI-Magazin Lesert! Hier sind wieder ein paar Fragen, die sicher auch für viele unter Euch interessant sind:

Jakob Gajdzik aus VS-Schwennigen fragt, wie man eigentlich die Disketten auf beiden Seiten formatiert. Er hätte es ein dutzendmal probiert, mit verschiedenen Programmen und natürlich ausgestochenem Loch an der anderen Seite der Diskette, doch es käme immer Error 167 oder 173 oder 1 und bittet darum, zu verraten, was das geht.

Antwort: Besitzer des älteren Laufwerks ATARI 1050 (zu denen ich auch gehöre) haben keine Probleme mit der zweiseitigen Formatierung, da diese Diskettenstation das Loch nicht abkratzt. Genau das tut aber das neue Laufwerk XF 551. Warum das so ist, weiß offenbar keiner. Tatsache ist jedoch, daß mit einer normalen XF 551 das Formatieren der Rückseite nicht möglich ist. Es soll aber beim AMC-Verlag einen kleinen Hardware-zusatz geben, der dies ermöglicht. Frage dort mal nach.

Thomas Henschel aus Berg Gladbach hat mehrere Fragen:

* Ist geplant, für DESKTOP ATARI neue Font- und Bilderdisketten herauszubringen? Wenn ja, würde ich das sehr begrüßen, da ich DA sehr gut finde, ich selbst aber absolut kein Künstler bin und nicht die Nerven dazu habe, selbst Bilder zu malen.

Antwort: Soweit ich weiß gibt es keine Planung, für DA neue Font- und Bilder-Disketten herauszubringen. Da für DA ein Fonteditor fehlt, müßte sowas auch direkt vom Autor kommen. Aber vielleicht gibt es ja begabte Zeichner unter den Benutzern von DA, und wenn da jemand eine Anzahl neuer Bilder hat, kann er sie dem Verlag ja mal anbieten. Dann ist es sicher kein Problem mehr, an neue Bilder für DA zu kommen.

* Ich besitze sowohl einen 130 XE, als auch noch einen 800 XL. Ist es irgendwie möglich, den 800 XL als virtuelles Laufwerk vom 130 XE aus zu nutzen (ähnlich Turbo-Link ST/PC)?

Antwort: Im Prinzip ist das möglich. Man bräuchte nur ein Datenkabel und entsprechende Übertragungssoftware. Ich habe mal von einem Schaltplan beim ABBUC gehört, der dies genauer beschreibt. Bitte da mal bei einem Herrn namens Joet Küpp nachfragen.

* Was passiert, wenn man sowohl den 130 XE, als auch den 800 XL an die Floppies anschließt? Wenn man davon ausgeht, daß man die beiden Computer nicht gleichzeitig bootet und auch niemals gleichzeitig auf dieselbe Floppy zugreifen läßt, dürfte es doch eigentlich keine Probleme geben. Aber was passiert, wenn nun doch von beiden gleichzeitig auf eine Floppy zugegriffen wird? Gibt es "Datensalat", oder verweigert die Floppy die Arbeit, oder geht sie sogar kaputt?

Fehler 138

Antwort: Die Floppy wird nicht gleich kaputtgehen. Das DOS wird zunächst mal prüfen, ob das Gerät auf sein Aktivierungssignal antwortet. Wird dabei festgestellt, daß es gerade arbeitet, kommt es zum Fehler 138 (Gerät nicht ansprechbar). In diesem Fall bekommt der Computer den Vorzug, der schneller war. Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, daß beide Signale genau gleichzeitig ankommen, wird die Floppy nicht antworten, da sie sich gegenseitig blockieren.

Wird für beide Computer nur ein Datenkabel benutzt und z.B. für beide der Befehl zum Schreiben gegeben, und das genau gleichzeitig, wird die Floppy wahrscheinlich schreiben, wobei aber nicht sicher ist, ob sie tatsächlich die Daten richtig schreibt oder die neuen Daten einfach mit in die Datei schreibt. Genauso habe ich das auch noch nicht ausprobiert, deshalb handelt es sich hier nur um eine

Vermutung. Es ist jedoch ohne Probleme möglich, zwei Computer an eine Floppy anzuschließen und damit zu arbeiten.



* Anregung zum Thema Programmiersprachen:

Ich denke, man sollte sich hierbei auf Programmiersprachen beschränken, die für den ATARI erhältlich und auch einigermaßen verbreitet sind. Ein Thema könnte dann die Umsetzung von der einen in eine andere (schnellere Sprache) sein, bzw. eine Auflistung von Befehlen/Prozeduren der verschiedenen Programmiersprachen, die dieselbe Funktion haben.

Antwort: Dein Vorschlag klingt sehr vernünftig. Bestimmt wird Dir der Leiter des Workshops, Rainer Hansen, noch etwas dazu sagen.

Das war es für diesmal. Wer noch irgendwelche Fragen hat, kann mir gern schreiben. Good Bye!

Thorsten Helbing

15 Jahre

Wow, was ist dieser Atari doch ein toller Computer! Da hat er nun schon 15 Jahre auf dem Buckel, seit ca. 12 Jahren arbeitet der AMC-Verlag am 8Bit Atari und schon seit 10 Jahren gibt es den Verlag Werner Rätz. Alles in allem eine tolle Bilanz und noch ist kein Ende in Sicht.

Ganz im Gegenteil! Die paar aufrechten Atari-Fans die jetzt noch übrig sind lieben ihren Computer mit einer Innigkeit, die schon fast an Fanatismus grenzt.

Aus diesem Grund wird der Atari auch die nächsten Jahre überleben, wenn wir alle dafür sorgen. Doch wie sollen wir für das Überleben des Ataris sorgen?

Kommunikationsecke

Nun, zu allererst müssen wir dafür sorgen, das die paar guten Programmierer die wir noch in unseren Reihen haben auch weiterhin etwas für den Atari machen wollen. Das heißt, wir müssen auch mal das eine oder andere Spiel kaufen, denn was ist ein besserer Anreiz für einen Programmierer als die gute alte D-Mark?

Sicher, nicht jeder kann sich immer Software leisten, aber wer hin und wieder mal ein wenig bestellt, tut demil schon genug. Also reißt Euch mal zusammen und sorgt mit Euren Bestellungen dafür, daß es auch in den nächsten Jahren eine Zukunft für den kleinen Atari gibt

Sascha Röber

AKTUELL

Atari Deutschland ist nicht verschwunden

Atari Deutschland steigt im Moment um nach Holland. Wenn wir damit fertig sind, geben wir eine allgemeine Pressemitteilung raus (ich glaube die geht diese Woche oder Anfang nächste Woche raus).

Unsere Fachhändler und Atari Presse (siehe neue C'T und ST Computer) haben wir schon vor einigen Wochen informiert.

Für Endkunden ändert sich nicht viel, die Hotline war schon seit September 1993 in Holland (über eine auf unsere Kosten durchgeschaltete deutsche Rufnummer)

Fachhändler bekamen neue Rechner schon seit Mai 1993 aus unserem Lager in Holland. Nur Presse und Fachhändler bekamen einen Teil von ihren Informationen aus Deutschland und bekommen diese von denselben Leuten wie in Deutschland, aber jetzt aus Holland.

Nur mit der MTK haben wir kein Glück gehabt weil sie Bundespost früher als geplant abgeschnitten hat und HAL im Moment selber umsteigt. Trotzdem bin ich über F erreichbar, nur Entwickler können 1 Woche lang keine Datei-

en holen. Das war im Mausnetz schon einen Monat lang bekannt.

Mig.

Wlfrid Kilwinger (International Support Manager, Atari Benelux)

Commodore am Ende

Das Ende zeichnete sich seit langem ab. Monatelang suchte Irving Gould, der Hauptaktionär von Commodore International, einen finanzstarken Partner für das Unternehmen. Anfang Mai gab er auf, die in Pennsylvania ansässige Firma wird Konkursantrag stellen.

Das Unternehmen wurde Ende der fünfziger Jahre von Jack Tremiel gegründet und kam unter dessen Führung zu Verkaufszahlen, bei denen selbst IBM neidisch werden mußte.

Der große Durchbruch kam 1982 mit dem C64. Anfang 1984 verließ Tremiel aufgrund von Streitigkeiten mit dem Hauptaktionär die Firma und kaufte den damals größten Konkurrenten Atari

Ohne den Firmenpatriarchen verlor Commodore bald den Anschluß an die Computerwelt. Der Amiga, ursprünglich als Spielekonsole geplant und dann zu einem Vollwertcomputer aufgepeppt, hatte gute Marktchancen, wurde jedoch Ende der 80er-Jahre von den immer billiger werdenden IBM-kompatiblen Rechnern an die Wand gedrückt.

MS-DOS Rechner von Commodore konnten sowohl vom Preis als auch von der Leistung nicht mit den Rechnern anderer Anbieter mithalten. Die Amiga-Schiene entwickelte sich zu einseitig, die exotischen Modelle, die sich teilweise nur in ihrer Seriennummer unterschieden, wurden auf den Markt geworfen. Während Atari hauptsächlich wegen Lieferschwierig-

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

- 1) Games Guide (Karten, Lösungswege)
- 2) Tips & Tricks
- 3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)
- 4) Programmierwettbewerb
- 5) Kleinanzeigen
- 6) Was Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt

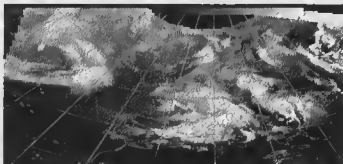
Werner Rätz
Werner Rätz



Kommunikationsecke

Das Wetter können Sie zwar nicht beeinflussen, aber die Kommunikationsselten stehen zu Ihrer freien Verfügung!!!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!



Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere Interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kannwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Die richtige Antwort lautete b) Warner Rätz

Die neue Preisfrage: Wieviele schwarze Felder hat ein Schachbrett?

Einsendeschluß ist der 4. August 1994

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens:

Den Gutscheine in Höhe von DM 30,- schicken wir an:

Klaus Seefelder

Die nächsten Gutscheine in Höhe von DM 20,- gehen an:

Jürgen Hemme, Albert Hackl, Ingo Hannig, Daniel Pralle

Je 2 PD-Disketten gehen an:

Michael Berg, Karlheinz Grabner, Markus Dangel, Klaus-Dieter Loesaus, Andreas Magenheimer

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis Gutscheine im Wert von DM 30,-
- 2.-5. Preis Gutscheine im Wert von DM 20,-
- 6.-10. Preis 2 PD's nach Ihrer Wahl

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - Leserecke

korten Probleme bekam, hatte Commodore zum Schluß mit erheblichen Absatzschwierigkeiten zu kämpfen.

Bei der deutschen Niederlassung in Frankfurt herrscht noch die gedämpfte Hoffnung auf einen asiatischen Investor, der die Firma retten könnte. Die Chancen sind jedoch gering, daß von der Firma mehr übrig bleibt als ein schillernder Name.

Florian Baumann

Quellen: Der SPIEGEL, Frankfurter Rundschau, AmNet

Erneuter Krach im Fido

Vor fast einem Jahr, etwa eine Woche bevor die Post ihre neuen Postleitzahlen einführt, wurde auf Anweisung von Ron Dwight, dem europäischen Zonenkoordinator, allen deutschen Fido-Nodes neue Nummern zugeteilt. Dieser Vorgang mit dem Hintergrund der Regionalisierung der Netzstruktur wurde als Fidoputsch bekannt. Direkte Folge war die Abspaltung der Regionalisierungsgegner als Fido Classic Network. In Anlehnung an eine amerikanische Getränkemarkte nannte man den verbleibenden Real Fido Lite.

Vor kurzem wurden beide Netze wieder zwangsvereinigt, was erneut zu bösem Blut führte. Im letzten Jahr entwickelten sich die Netze in getrennten Richtungen weiter. Im Fido Classic wurde ein Kurs eingeschlagen, der von Gegnern als Anarchie und von den Befürwortern als Demokratie bezeichnet wird.

Nach dem Putsch waren viele Classic-Echos (ein Echo ist ein öffentliches Diskussionsforum in fido-kompatiblen Netzen) ohne Moderation, da die Moderatoren im Lite verblieben. Der Status Quo blieb meist bis zur Wiedervereinigung erhalten. In den neu vereinten Echos schlugen dann die Moderatoren mit aller Härte zu. Teilnehmer ganzer Subnetze wurden über Nacht zur Personae Non Grata erklärt, ihr einziges Verbrechen: Sie

schnaben aus einem in der aktuellen Nodebst noch nicht eingeführten System.

Die Lage ist bei Redaktionsschluß angespannt, ob beide Netze auf Dauer zusammenbleiben, ist noch nicht abzusehen.

Florian Baumann

Die Lage der 8-Bitter

Nachdem wir im letzten ATARI-Magazin lesen mußten, daß die Deutschland-Niederlassung von ATARI geschlossen wurde, kam nun in den



letzten Tagen und Wochen eine Meldung, die man ebenfalls mit gemischten Gefühlen betrachten muß. Die Firma Commodore ist pleite gegangen!

Einige werden wohl sicher sagen: "Was'n Glück, daß der alte Feind endlich GAME OVER ist.", aber ich finde, so gut ist dies gar nicht. Auch wenn Commodore immer DIE Konkurrenz des ATARI war, so bedeutet deren Pleite auch, daß es den C-64 nicht mehr geben wird, also auch einen 8-Bitter weniger. Zwar ist im Gespräch, daß ein ostasiatischer Elektronikkonzern (SAMSUNG, baute die Commo-Monitore) Teile von Commodore aufkaufen will, doch wird sich

dies sicherlich auf den AMIGA und Nachfolgergeräte beschränken.

Ich persönlich finde es schade, daß Firmen wie Commodore und ATARI, die einen Großteil ihres Erfolges den 8-Bittern verdanken, diese wie eine heiße Kartoffel fallen lassen, sobald die Kasse nicht mehr stimmt. Es denn den Usergruppen zu überlassen, daß "ihr" Computer überlebt, ist nicht gerade die feine englische Art.

Am besten hat es da noch die Firma Amstrad/Schneider (oder wenn die jetzt auch immer gehören) gemacht. Hier wurde der CPC bis vor einiger Zeit weiter supportet, sogar ein Nachfolgemodell, der CPC+ herausgebracht. Eigentlich die konsequenteste Art, wann man die User bei der Stange halten will, ähnlich dem Intel-Erfolgsrezept: einen guten Computer weiterentwickeln, jedoch die Kompatibilität nach unten gewährleisten. Leider geht die Entwicklung manchmal etwas zu schnell, sodaß so etwas nicht immer möglich ist.

Es sind also nun nicht nur auf dem ATARI-Sektor die Usergruppen, Fan-zines und Magazine wie das ATARI-Magazin gefragt, sondern auch bei Commodore und CO.

Fredrik Holst

SAVE THE XL!

Unter diesem Motto soll eine Art "konzertierte Aktion" für den ATARI XL stehen. Diese soll folgendermaßen ablaufen:

Die viele PC-, ST-, AMIGA-, USW.-User noch irgendwo ihren guten, alten XL im Schrank haben, aber nicht wissen, daß es außer ihnen im Universum noch andere Exoten gibt, die solch ein Gerät ihr eigen nennen, kommen sie gar nicht darauf, sich einmal umzuhören. Ziel soll es daher sein, diese Leute zu erreichen. Logisch, daß dies weder brieflich noch fernmündlich geschehen kann, auch Inserate in Zeitungen bringen wohl wenig.

Kommunikationsecke - AM

Ein Medium gibt es aber, daß verstärkt von allen möglichen Userschlachten genutzt wird: Die DFÜ!

Es soll also nun begonnen werden, in diversen Netzen eine sogenannte ATARI-XL Area zu gründen, die dann dem Informationsaustausch für XL-User dienen soll. Durch Werbung und Ankündigungen werden auch die Leute darauf aufmerksam, die sonst nie wieder ihren XL angerührt hätten. Bis jetzt gibt es nur im Internet eine englischsprachige Newsgroup, die den Nachteil hat, daß nicht jeder ans Internet herankommt und englisch auch nicht jedermanns Sache ist.

Geplant ist also im T-Netz, einer Untergruppe des Z-Netzes, ein ATARI-XL Brett zu installieren, für den C64 gibt es schon eine, im Z-Netz sogar zwei. Wann sich nun also mehrere Boxen, die sich noch mit

dem XL beschäftigen, bei der Koordination dafür stark machen würden, dürfte das kein Problem sein. Damit wäre ein weiteres, günstiges Medium geschaffen, mit dem man Programme austauschen und Infos weitergeben kann.

Also, hier nun der Aufruf an alle Mailboxbesitzer, egal welches Netz ihr führt, meldet Euch bei mir, wenn ihr daran interessiert seid, so ein Netz mit aufzubauen. Schreibt mir aber auch, wenn ihr nur normale DFÜler seid, die daran interessiert wären, das Netz zu beziehen.

Frederik Holst, Ulrich-Guanther Str.
101, D-24321 Luetjenburg Tel.: 04381/4476

FIDO-Netz: 2.242/255.5 Classic-Fido
2.240/2018.27 GCC-Fido

SEVEN-NET: FREDDY@SPIRIT.

FREDDY@POLARIS

Z-Netz: FREDDY@1ST-TRAC.ZER

Internet: freddy@1st-trac.gun.de

5. Computertage

Bald ist es wieder soweit ...

Am 29.10.94 und 30.10.94 öffnet EUMSHORN wieder einmal die Computertore. Kommen Sie in die Stadt, wo Michael Stich zu Hause ist und lassen Sie sich in Sachen Computer beraten.

Ein Virenprofessor aus Stuttgart ist diesmal anwesend, der einen Vortrag über Computerviren hält.

Mittlerweile hat sich auch für unseren Stand etwas neues ergeben. In der letzten Ausgabe habe ich gesagt, das mein Stand dort ca. 24 qm groß ist. Dieser hat sich auf 40qm erweitert. Wir bieten wir folgendes an:

- kostenloses Downloaden von DOS/Windows Utilities
- kostenloses Downloaden von OS/2 2.X Treibern / Utilities
- kostenlose Vorführung von OS/2 2.11, MS-DOS 6.2, Novell DOS 7, MY-DOS 4.5 im COMPTON-TECH-ZELT
- kostenlose Beratung in Sachen COMPUTER (PC, ATARI XL/XE)

Naue Preissenkung - solange Vorrat reicht!!!

Toile ST-GAMES

Manhunter 1 - New York	Best.-Nr. RST 1	DM 19,90
Police Quest 2	Best.-Nr. RST 2	DM 19,90
Space Quest 1	Best.-Nr. RST 3	DM 19,90
Space Quest 2	Best.-Nr. RST 4	DM 19,90
Space Quest 3	Best.-Nr. RST 5	DM 19,90
Conquest of Camelot	Best.-Nr. RST 8	DM 19,90
Codename Iceman	Best.-Nr. RST 9	DM 19,90
The Colonel's Bequest	Best.-Nr. RST 10	DM 19,90
The Pawn	Best.-Nr. RST 13	DM 19,90
Guild of Thieves	Best.-Nr. RST 14	DM 19,90
Jinxter	Best.-Nr. RST 15	DM 19,90
Championship Wrestling	Best.-Nr. RST 16	DM 19,90
Hoyle Book of Games Vol. 1	Best.-Nr. RST 17	DM 19,90
Art + Film Director (Anwenderpr.)	Best.-Nr. RST 18	DM 59,00

Super PC - Games (bitte Diskettenformat angeben)

Lure of the Temptress (3,5")	Best.-Nr. RPC 1	DM 29,90
Football Manager 1 (5,25")	Best.-Nr. RPC 2	DM 19,90
Battletech 2 (5,25")	Best.-Nr. RPC 3	DM 19,90
Colossus Chess 4.0 (5,25")	Best.-Nr. RPC 4	DM 19,90
Championship Football (5,25/3,5")	Best.-Nr. RPC 5	DM 19,90
Red October 2 (5,25/3,5")	Best.-Nr. RPC 6	DM 19,90
Elvira 2 (5,25")	Best.-Nr. RPC 7	DM 24,90

Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach!

Power per Post, Postfach 1640,
75006 Bratten

Neues Thema

Keine Ahnung. Schreiben Sie uns an, welchen Themen Sie interessiert sind. Wir warten auf Ihre Aktivität!!!

Kommunikationsecke

- PD's für den ATARI XL/XE und PC zum Schleuderpreis
- und vieles mehr

Auf dieser Messe werden fast alle Computersysteme vertreten sein.

So zum Beispiel der: ATARI 800XL, 800XE, 130XE, 1040 STxx

COMPY-TECH MegaTower2000XL

PC XT, 286, 386, 486DLC, 486DX

Schneider CPC

COMMODORE 64, 128, AMIGA

und und und

An unserem Stand wird unter anderem auch eine SPS-Steuerung (Selbst Programmierbare Steuerung) der Fa Klöckner Möller demonstriert.



Es findet unter anderem auch eine große TOMBOLA statt, bei der es tolle Preise zu gewinnen gibt

Wer jetzt Interesse hat, sollte mich mal anschreiben. Weitere INFOS gibt es gegen frankierten und adressierten Rückumschlag (1,-DM) bei Fa COMPY-TECH / Kay Hallies, Gerberstr 8, 25355 Barmstedt

Mehr Sportspiele?

Hallo liebe Freunde der Sportspiele und des Atan XL/XE's. In der Vergangenheit wurde dieser Bereich von

Spielen sehr stiefmütterlich behandelt. Ich will jetzt mal genauer wissen, ob und wenn ja, wieviel Interesse an Sportspielen vorhanden ist. Denn nur wenn wir Eure Wünsche kennen, können wir gezielt darauf eingehen.

In dieser Ausgabe haben wir ein Sportspiel neu im Angebot, es handelt sich um die Baseballsimulation "Hardball", die einige von Euch vielleicht noch von früher kennen. Dieses Spiel soll also eine Art Versuch sein, zu sehen ob Interesse an Sportspielen vorhanden ist. Zudem steht ja die Fußballweltmeisterschaft an, die könnten wir auch das eine oder andere Fußballspiel ins Angebot aufnehmen, falls es Euch interessiert.

Vier Fußballtitel, darunter zwei Aktive und zwei Manager liegen uns hier vor und wir warten auf Eure Antwort, ob Ihr Sportspiele wollt. Dann werden wir in Zukunft noch ein paar Klassiker ausgeben, denn es gibt auf diesem Bereich noch soviel Software, die wir ohne weiteres besorgen könnten

So sind Tennis, American Football oder Fußballspiele und Manager

kein Problem, es hängt also alleine von Eurer Meinung ab, was wir in Zukunft ins Angebot aufnehmen sollten. Schreibt einfach mir oder der Redaktion, was Ihr haben wollt, wir werfen das ganze Spektakel dann aus und werden das Zukunftsangebot direkt nach Euren Wünschen ausrichten.

Es genügt schon eine Postkarte, vermerkt am besten gleich, was Ihr haben wollt, also z.B. in dieser Art, daß Ihr schreibt, Ihr wollt Ballerspiele wollt oder Sportspiele oder Adventures oder oder oder.

Wenn Euch ein bestimmtes Spiel vorschwebt, dann nichts wie hingeschreiben, wir versuchen es dann aufzutreiben. Solltet Ihr Euch für Sportspiele interessieren, dann schreibt gleich dazu, welcher Art (die ich oben kurz erwähnt habe).

Wir hoffen auf große Teilnahme Eurerseits und dankt ja nicht auf die Art "Jaja, die anderen werden schon schreiben, da muß ich nichts mehr schreiben!", denn wann wieder jeder so denkt, schreibt keine Seele. Also los, rafft Euch auf, hier noch die Adresse.

ATARI magazin, PF 1640, 75006 Bretten

Creatures II

Hallo Leute,

Ich suche engagierte Grafiker und Musiker für Demos oder Games (geplant: Umsetzung von Creatures II). Wo ich schon dabei bin, wer hat überhaupt Interesse am Spiel Creatures II? Schreibt dies doch an das ATARI magazin. Schön wäre es natürlich auch, wenn Ihr mit mir telefonisch in Kontakt treten würdet. Meine neue Adresse lautet ab 18. Juni:

Daniel Prellie, Schlesier Str 16k, 31535 Neustadt/OT Poggenhagen, Tel 05032/1316

Laufwerksriemen 1050

Viele unter Ihnen hatten schon einmal das Problem mit dem Antriebsriemen der 1050. Bei vielen Usom ist oder war dieser Riemen defekt. Ersatz war in ganz Deutschland nur schwer aufzutreiben. Man stelle sich einmal vor, Laufwerksriemen gefunden, und schon können Sie Ihre 1050 vergessen. Wir haben einen Posten Laufwerksriemen importiert.

Eine Empfehlung an alle, als Ersatzteil sollte dieser Riemen zu jeder 1050 gehören.

Best.-Nr AT 300

29,- DM

AM - Kommunikationsecke

Neues aus dem Internet

Zusammengestellt von Harald Schönfeld

In der heutigen Folge geht es um folgende Themen:

- Filetransfer-Utilities von den 8 Bit-tern zu PCs
- Erste Erfahrungsberichte mit dem XL Emulator für PCs
- Spiele die angekündigt wurden, aber nie erschienen sind
- Commodores Ende

From: aa700@cleveland.Freenet.Edu (Michael Current)

Subject: Re: XL/XE Emulators for the PC

Date: 1 Mar 1994 20:37:15 GMT

In a previous article, rmc-call@mcs.dundee.ac.uk (Roderick McCall) says:

>Also is there a file transfer program so that I can read XL disks on a PC? Excerpting from the FAQ List.

Can I read/write 8-bit Atari disks on an IBM-PC?

There are several programs on the atari archive of this variety. Note that most require a DOS and disk drive on the Atari and capable of the SS/DD 180K format (SpartaDOS, MYDOS,

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben. Lothar Reichardt.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26				

etc.; XF551, Indus GT, etc.). The programs are:

ATARIO by Dave Brandman w/ Kevin Whita - Reads SS/DD 180K Atari disks.

8bit/Diskutils/atano21.arc

Mule by Rick Cortese - Reads/Writes SS/DD 128K Atari disks. Very limited.

8bit/Diskutils/mule.arc - includes Atari Mule; Action1, Turbo C sources

8bit/Diskutils/mule.exe - IBM Mule

8bit/Diskutils/mule.txt - descriptive blurb

SpartaRead by Oscar Fowler - Reads SS/DD 180K SpartaDOS disks. Filename: 8bit/Diskutils/sr.arc

UTIL by Charles Marlett - Reads/Writes SS/DD 180K Atari disks. Quite popular. 8bit/Diskutils/dskutil.arc (Older versions are contained in pcx-ler.arc, util.arc, and atandsk.arc)

From: sean@lantronix.com (Sean Williams)

Subject: AT800XL emulator discovered

Date: Wed, 11 May 1994 21:25:34 GMT

I've discovered a few things in the AT800XL emulator.

Function Keys:

F1 Help Key

F2 Stan

F3 Select

F4 Option

F5 Reset

F6 Break

Also, at the Ready prompt, type in the command "DOS".

A test screen will pop up which will allow you to test the keyboard, ma-

							10	19	9	12	5	2
							19	11	18	5	2	11
							11	18	2	19	11	11
		3	11	19	11	1	9		11	9		19
5		5		8	5	17	9	6	2	19	5	2
1	5	18	4		18	16		20	16	18	18	9
1		14	11	19	1		17	11	19		2	11
11	6	11	1		5	7	11	19		17	11	19
	11	19	1	5	6	6		2	19	11		18
2	11		11	8	6		5		9	18	7	11
	1	5		8	11	9	11	19	11	9		19
15	11	6	6	11	19	20	9	6	6	11	19	
							7		9		5	7
							11	19	17	11	15	11

Leserbriefe - Kommunikationsecke

mory, or audio/visual. If you have a sound blaster, you will can hear the test sounds. I haven't figured out how to get out of this utility without crashing the program.

Another thing, the program requires a 640x480x256 color graphics board to run. This means a VGA card with at least 512k ram. I'm using a TSENG 4000 based video card with 1meg. It works fine. If I don't run the VESA driver. Also, try to free up as much memory in dos before running the emulator.

The instructions mention something about creating a ram disk in order to load files, but I haven't been able to get this to work. I also don't know German!

From: slack@mail-hub.interpath.net (mike curtis)

Subject: Re: AT800XL emulator divoarea

Date: 12 May 1994 05:28:41 GMT

In message <Cpqng5M.2C9@fordien.com>: sean@lantronix.com (Sean Williams) writes:

>I've discovered a few things in the AT800XL emulator. Okay, here is what I have. This was sent to me by Mike Carlson. Thanks:

I have only gotten the Included Zorro game to work with the emulator, but having sold my Atari stuff (a stupid move that I regret more and more every day) I don't have much to try out on it.

What you need to do is to hold down F2 and F4 when the Atari is starting up. If you get a READY prompt it didn't work. (F5 will reset the Atari, so keep trying) If you get a file requester, keep going.

Choose a file called URLoader from the file requester and press ENTER to load it. (The emulator only thinks that it has a cassette player attached so you have to press RETURN to get it to start loading.)

Once URLoader loads the file requester will come back. This time load TXH13 (or something like that I can't remember off the top of my head). Press RETURN and load this program. If things are going well you should get some action on the Atari screen. Basically some program with a weird two arrow type prompt. You "have" to type (in uppercase) :C (enter) followed by a B (enter). (Obviously don't type the (enter), but rather press ENTER.)

This will bring up the familiar requester again. This time choose ZORRO and press RETURN. After awhile (this thing isn't too speedy after all ;)), some garbage will fill the screen, and after a minute or two (depending on the speed of your computer) will come ZORRO.

The function keys are mapped to the Atari function keys, with F5 being System Reset and F1 being Help. (I'm sure you can figure out what the ones in the middle are ;)). The PC keypad emulates a joystick with the 5 key being fire.



From: Jeff_M_Lodoen@cup.portal.com

Subject: Programs that almost were...

Date: Fri, 6 May 94 21:54:33 PDT

I've been reading through my collections of Antic and ANALOG. I've

seen pre-announcements for many titles that were never released for the Atari 8-bits. Most of these announcements came in mid-1984. The ups and downs of the following months laid waste to 'em.

But were they worked on? If you know anything about these, I'd like to hear about it...

Activision

Alcazar The Forgotten Fortress, Countdown to Shutdown,

Fireworks, Rock N' Bolt, Web Dimension

Epyx

Barbie, Empire, FBI, G.I. Joe, Hot Wheels, Moreta: Dragonlady of Pern, The Right Stuff, Rogue, Summer Games II, Two-on-Two Sports

also

Fathom (Imagic)

Q*Bert's Qubes (Parker Brothers)

Flameforce (Synapse)

Superman III (Atari)

From: rje@cs.nott.ac.uk (Raphael J Espino)

Subject: Re: Programs that almost were

Date: Mon, 9 May 94 14 39 11 GMT

in article <111088@cup.portal.com> Jeff_M_Lodoen@cup.portal.com writes: >I've been reading through my collections of Antic and ANALOG. I've seen pre-announcements for many titles that were never released for

>Epyx

There was a Rogue release over here by Mastertronic.... Is it the same one? This one was a graphical RPG of sorts I think (I've never actually played it but I saw the inlay cover). Something about exploring dungeons, having hit points, food, etc... --- Raphael Espino 'Ret' . rje@cs.nott.ac.uk - back from his holidays.....

Jubiläumsangebote

Jede PD-Diskette nur DM 5,-
10er Pack PD's nur noch
DM 35,-

Diskline 1-22
Quick magazin 1-14
jewells nur DM 6,-

10% Rabatt auf Hardware
Liste siehe Seite 32

Paketpreise bei Polen-Games

Alle Artikel mit der Bestellnummer
PL können gemixt werden.

Liste siehe Seite 8

1. Paketpreis
2 Games - DM 39,90
2. Paketpreis
3 Games - DM 56,90
3. Paketpreis
4 Games - DM 69,90
4. Paketpreis
5 Games - DM 82,50

Nutzen Sie diese einmaligen
Jubiläumsangebote !!!

Achtung: Jede Bestellung zählt
Unterstützen Sie unsere Arbeit
mit Ihrer Bestellung!!!

Power per Post

**30 % Jubiläumsrabatt gibt
es für folgende Produkte**

Alptrium	Best.-Nr. AT 25	DM 13,80
C- Simulator	Best.-Nr. AT 80	DM 13,80
Cavelord	Best.-Nr. AT 289	DM 16,80
Der leise Tod	Best.-Nr. AT 26	DM 13,80
Desktop Atari	Best.-Nr. AT 249	DM 34,00
Die Außerirdischen	AT 148	DM 17,40
Ennco 1	Best.-Nr. AT 225	DM 18,80
Ennco 2	Best.-Nr. AT 247	DM 17,40
Final Battle	Best.-Nr. AT 271	DM 13,80
GEM'Y	Best.-Nr. AT 259	DM 13,80
Glaggs it!	Best.-Nr. AT 104	DM 13,60
GTIA Magic	Best.-Nr. AT 220	DM 19,90
Invasion	Best.-Nr. AT 38	DM 13,80
Laser Robot	Best.-Nr. AT 199	DM 19,90
Logistik	Best.-Nr. AT 170	DM 19,90
Lightraces	Best.-Nr. AT 51	DM 13,80
Monster Hunt	Best.-Nr. AT 192	DM 19,90
Mystik Teil 2	Best.-Nr. AT 218	DM 18,80
Ph. Journey 1	Best.-Nr. AT 173	DM 17,40
Ph. Journey 2	Best.-Nr. AT 203	DM 17,40
Quick V2.1	Best.-Nr. AT 53	DM 26,00
Rubberball	Best.-Nr. AT 83	DM 16,80
S.A.M.	Best.-Nr. AT 23	DM 34,00
Schreckenstein	Best.-Nr. AT 270	DM 16,80
TAAM	Best.-Nr. AT 219	DM 26,00
WASEO Publisher	AT 168	DM 24,00
WASEO Designer	AT 208	DM 16,80
WASEO Trilogy	AT 277	DM 16,80
Werner Flaschbier	AT 105	DM 13,80

Kommunikationsecke

From: Manfred_Duesing @ac.meus.de (Manfred Duesing)

Subject: C= Neue Geruechte
Lines: 39

Hilf In der Focus von heute ist folgendes zu lesen:

"Leben nach dem Tod

Für Commodore kam vergangene Woche das Aus. Rettung naht aus Fernost

Ungewisse Zukunft. Wer den Computer-Hersteller, dessen Holding Ende April auf den Bahamas Konkurs an-

und Mehrheitsaktionär Irving Gould bei einem Umsatz von gut 590 einen Verlust von 356 Millionen Dollar ein. Als die Gläubiger drängten, blieb ihm nur noch der Gang zum Konkursrichter. Doch mit asiatischer Hilfe bleibt der 'Amiga' den Fans erhalten."

Und darunter ganz klein in der Ecke ist dann noch ein Archivfoto von Jack Tramiel mit der Unterschrift:

"In Sicherheit Firmengründer Jack Tramiel stieg 1984 aus und kaufte Atari"

Mal sehen wie sicher er da wirklich ist und was die Asiaten mit dem Amiga vorhaben

From: Jens_Wuarker@k.maus.de (Jens Wuarker)

Subject: Re: C= Neue Geruechte

Date: Tue, 10 May 94 14:26:00 GMT

MD>Ein asiatischer Konzern, der nicht im Konsumerbereich tätig ist'

Das würde ja der Vermutung widersprechen, daß es SONY oder SEGA wären .. Aber niemand weiß ja irgendwas genaues, ob Handelsgigant Mitsui die rettend Hand reichen wird oder der Elektronikkonzern NEC. In Frage käme auch das koreanische Unternehmen Hyundai.

Bei ersterem (Yamaha gehört auch dazu) und zweitem handelt es sich ja wieder eindeutig um Consumer-geräte-Hersteller.

MD>Doch mit asiatischer Hilfe bleibt der 'Amiga' den Fans erhalten."

Und auch das ist doch eine reine Mutmaßung, oder? Ich traue der FOCUS eh nicht allzuviel gute Recherche zu, die werden's nie schaffen, auf Spiegel-Niveau zu kommen.

Bleibt also alles noch offen, und was aus C= wird, erfahren wir ja dann demnächst in diesem Kino.....

Weiß eigentlich einer zu berichten, was in den AMIGA-Gruppen im Moment so abgeht? Panik, Zynismus oder Totenstille?

From: Bjoern_Bernbom@nf.maus.de (Bjoern Bernbom)

Subject: Commodore ist TOD

Date: Mon, 02 May 94 16:21:00 GMT

Tja Leute, Commodore ist jetzt weg vom Fenster! Also gibt es nur noch DEC, Atari, Apple, IBM die gegen Intel losziehen:

Hier also der Todesartikel aus dem Handelsblatt vom 02.05 94

"Computerpionier gibt auf "

Palo Alto - Nach weiteren schweren Quartalsverlusten ist Commodore International Ltd. mit Sitz in Nassau (Bahamas) nicht mehr in der Lage, die Geschäfte fortzuführen. Nachrichtendiensten zufolge plant das Unternehmen, seine Vermögenswerte an eine noch nicht näher bekanntgegebene Treuhändergesellschaft zu übergeben, die es zur Tilgung von Gläubigerforderungen verwenden soll.

Für das größte Tochterunternehmen, Commodore Electronics Ltd. mit Sitz in West Chester, PA, soll freiwillig ein Konkursantrag gestellt werden. Dies sei die Anfangsphase einer ordentlichen, freiwilligen Konkursabwicklung beider Unternehmen, hieß es in einem kurzen Statement .



In seinem letzten Bericht mußte Commodore einräumen, daß diese finanziellen Einbrüche dazu geführt haben, daß nicht einmal mehr die zur Produktion benötigten Elektronikkomponenten gekauft werden konnten.



meldete, retten soll, wissen auch sie [die deutschen Commodore Mitarbeiter] nicht 'Ein asiatischer Konzern, der nicht im Konsumerbereich tätig ist', sagt Marketing-Direktorin Karola Bode und wartet selbst gespannt auf die Bekenntnisse des Investors. Noch ist nicht klar, ob der japanische Handelsgigant Mitsui die rettend Hand reichen wird oder der Elektronikkonzern NEC. In Frage käme auch das koreanische Unternehmen Hyundai.

Wer auch immer bei Commodore einsteigt, zu erwarten hat er nur immaterielle Werte: Hoch im Kurs steht der Markenname, und interessant dürfte für den möglichen Investor das Logistik- und Vertriebs-Know-how der europäischen Töchter sein.

Im Geschäftsjahr 1993 fuhr der Chef

Hardware-Front

Neues von der Hardware-Front

In der letzten Ausgabe des **ATARImagazin** gab es einen Artikel über die CeBit, der sich besonders mit neuer Software für Windows und OS/2 beschäftigt hat.

DAS Ereignis schlechthin war aber nicht irgendein neues Programm, sondern natürlich die ersten Computer mit PowerChip.

Der PowerChip

Die PowerChip Serie ist eine von IBM, Motorola und Apple in Zusammenarbeit entwickelte Generation von RISC-CPU's. Die Architektur basiert auf der IBM POWER Architektur, die in den RS 8000 Workstations von IBM benutzt wird.

Die Powerarchitektur unterstützt sowohl 32 als auch 64 Bit Datenbreite. Die ersten Modelle werden nur 32 Bit unterstützen. Der PC (PowerChip) hat 32 (!) Integer und 32 Fließkomma-Register.

Folgende PC's gibt es bereits:

PPC 601: Der erste Chip der Serie. Er wird in den seit der CeBit erhältlichen Power Macintosh Computern

von Apple verwendet. Der 601 ist in 60, 66 und 80MHz Ausführungen erhältlich. Im Vergleich zu gleich schnell getakteten Pentiums (80586), bietet er meist ein wenig mehr Leistung, und das bei etwa halbem Preis (\$275) und halbem Stromverbrauch.

Inzwischen werden Testmuster der 100MHz Version, die um 30% kleiner ist, und nur 50% des Stroms benötigt, ausgeliefert. Damit ist Motorola dem eigenen Zeitziel um einige Monate voraus und hat Intels 100MHz Pentium den erhofften Knaller verwehrt.

PPC 603: Die Stromsparvariante des 601, die zum Teil ein wenig schneller ist, und spezielle Befehle zum Stromsparen hat. In Kürze erhältlich.

PPC 604: 64 Bit CPU für High-End (Naja, höher als hoch!) Systeme.

PPC 620: Für größte Serversysteme und Multiprozessor-Systeme.

Der Power Macintosh

Apple hat als erstes Unternehmen voll auf die PPCs gesetzt. Auf der CeBit wurden 3 neue Rechner vorgestellt, mit 60 bis 80 MHz Versionen des 601. Je nach Geldbeutel kann man etwa 4000,- bis 10000,- DM anlegen.

Der PPC ist natürlich nicht kompatibel

zu den bisherigen CPU's der Macintosh-Rechner, denn die alten 680x0 CPU's waren ja keine RISC-Prozessoren. Trotzdem können alte Programme weiter verwendet werden, weil zum Betriebssystem nun auch ein Software-Emulator des 68LC040 gehört. Das heißt, wird ein für die alten Macs compiliertes Programm gestartet, so wird per Emulation jeder 68000er Befehl durch ein Simulationspro-

gramm auf dem PPC in dessen Maschinensprache ausgeführt. (So ähnlich wie bei den XL Emulatoren). Die unglaubliche Geschwindigkeit des PPCs zeigt sich nun darin, daß die PowerMacs in dieser Emulation immer noch so schnell sind wie normale Mittelklasse-Macs.

Verwendet man dagegen ein für den PPC compiliertes Programm, so darf man sich auf etwa die 10 fache Geschwindigkeit freuen...

Apple plant, bereits nächstes Jahr völlig auf PPC Rechner umzusteigen und damit dem 680x0 CPU's den Rücken zu kehren.

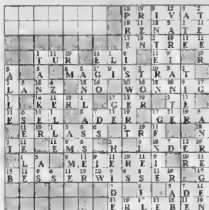
Für Mitte des Jahres sind denn die ersten PowerChip Personal Computer von IBM angekündigt, die den sogenannten PREP-Standard erfüllen. Das ist vergleichbar mit dem, was vor 12 Jahren der IBM-PC Standard war. Eine Basis dafür, daß andere Firmen 'Kompatible' bauen können. IBM läutet damit eventuell das langsame Ende der PC's mit Intel-CPU's ein. 80486 ein.

Auch ATARI 'sieht' sich den PowerChip' genau an, für den Fall daß man einen neuen Rechner herausbringen möchte. Allerdings gibt es relativ zuverlässige Gerüchte die besagen, daß man zur Zeit an einer Portierung des TOS auf das 68000er - Jaguar-RISC-CPU Gespann arbeitet.

Der Beginn einer Zeitenwende?

Auf der CeBit waren endlich zu sehen: hochauflösende Flachbildschirme mit TFT-Technologie. Gezeigt wurden sie zum Beispiel bei IBM's Unix-Laptop, aber auch von HP und SUN.

Mit einer Auflösung von 1024x768 bei 18 Millionen Farben bestechen diese Aktiv-Matrix Displays der neuen Generation durch überragende Farbbilanz, 100% Schärfe und 0% Filmem. Es ist ein wahrer Genuß sich Computer-Darstellungen auf diese Art anzusehen. Und anstatt 20 Kilo schwere strahlende Röhren-Klötze vor der Nase zu haben, steht nur ein 3 cm dickes Kästchen auf dem Rechner.



Das einzige Mako bisher, ist der Hohe Preis von über 10.000,- DM. Doch gehen die Displays erstmal in die Massenproduktion kann sich das durchaus ändern (wer konnte sich schon vor 5 Jahren einen 17 Zoll MultiSync-Monitor leisten?). Monitor-Hersteller NEC auf jeden Fall hat die 'Gefahr' die dem herkömmlichen Monitor-Geschäft in der Zukunft drohen wird offensichtlich schon erkannt, und bietet seit wenigen Wochen selbst ein Aktiv-Matrix Gerät an.

SUN Voyager

SUN ist bekannt für Unix-Workstations oder Leistungsart. Nur eines hat bisher gefehlt, eine transportable Unix-Workstation. Das hat man nun nachgeholt. Hereausgekommen ist nicht irgendein Laptop, sondern ein futuristisch anmutendes Gerät, das wohl einen Designer-Preis verdient.

Besondere Highlights sind zum Beispiel ein eingebauter ISDN-Anschluß für digitale Datenübertragung per Telefon, ein 16 Farbdisplay oder auf Wunsch ein wesentlich billigeres, mit 1280x1024 aber noch höher auflösende Aktiv-Matrix Mono-Display. Stolz ist man auch auf den niedrigen Stromverbrauch und offensichtlich auf die Tatsache, daß 'die Kühlung nur durch Konvektion, ganz ohne Lüfter funktioniert. Bei einem Computer dieser Leistungsklasse ist das wirklich nicht selbstverständlich (bei einem Pentium würde man ja mindestens einen Lüfter direkt am Chip benötigen).

Silicon Graphics

Der SGI Stand war auch dieses Jahr wieder einer DER Magneten für 'Insider', sind doch die SGI Maschinen verantwortlich für die Tricks in Steven Spielbergs 'Jurassic Parc'. Folglich konnte man bei SGI alle Arten von Computeranimationen bewundern, möglich durch Höchstleistungsrechner mit unglaublichen Datendurchsätzen.

Eine Eigenheit von SGI ist es, jeden Rechner nach einer Farbe zu bezeichnen, und ihm auch ein entsprechendes Gehäuse zu verpassen. So gibt es die Chirmon (dunkelrot), die Indigo (grünblau) und die Indy (blau).

ATARI Messe in Berlin

Für Leute, die sich diese Rechner nicht gleich leisten wollten, aber doch etwas von SGI haben möchten, gab es als Gag einen Koffer, gefertigt aus dem Indy Gehäuse, zu kaufen! Wenn das mal nicht ein Sammlerobjekt wird...

FEZ-A-BIT Messe in Berlin

Am 7./8. Mai war es soweit, die kleine Ersatzmesse für die ausgefallene ATARI Messe fand statt. In einem ehemaligen FDJ-Gebäude traf eine große Schar von Ausstellern und Besuchern rund um den ST/TT/Falcon.

Nicht nur eine Reihe neuer Programme (besonders für den Falcon), sondern auch neue Hardware und Vorträge wurden gezeigt.

Mit großer Überraschung wurden die optimierten Falcons aufgenommen, die ATARI seit wenigen Tagen ausliefert. Da die Jaguar- und Jaguar-CD-Rom Entwicklung hardwaremäßig seit einiger Zeit abgeschlossen ist, hatte die Entwicklungsschicht wohl nichts zu tun und hat deswegen dem Falcon eine Rundenerneuerung spendiert. Besonders drückt sich das in der Verbesserung des 16Bit AD/DA-Wandlers und der Analogelektronik darum herum aus.

Ganz besonders froh darf man darüber sein, daß nun endlich kontaktischere Chinch-Buchsen anstatt der wackeligen Mini-Klickerbuchsen an seiner Rückwand die Verbindung von und zur Stereoeinrichtung herstellen.

Natürlich war auch der Jaguar zu sehen und wurde mit allen bisher erhältlichen Spielen vorgeführt. Da auch im heimischen Raindorf inzwischen ein (importierter) Jaguar zu finden ist, kann ich einen persönlichen Testbericht abgeben.

Nach dem Einschalten des Jaguars hört man zunächst einmal ein tiefes Grollen (eines Jaguars) und der Jaguar/ATARI Schriftzug erscheint auf

dem Schirm gefolgt von einer (wohl absichtlich) sehr elektronisch klingenden Tonfolge. Dann darf man einen sich drehenden Würfel bestaunen, auf dessen Seitenflächen jeweils das Bild eines Jaguars zu sehen ist - hübsch...

Mit dem Jaguar mitgeliefert wird das Spiel 'Cybermorph' das vom Spielkonzept erheblich an das wunderbare 8Bit Spiel 'Rescue on Fractalus' erinnert. Nur geht es bei CM wesentlich aufwendiger zu. Der Boden und die Luft der vielen Planeten, die es zu besuchen gilt, wimmeln nur so von Gegenständen und Fahrzeugen aller Art - alle schattiert, ausgefüllte Vektorgrafik. Die Berge, durch die man sich hindurchschlängeln muß sind ebenfalls mit Schattenverläufen versehen - bei 16 Millionen Farben sieht das besonders schön aus.

Der gesamte Spielablauf ist sehr flüssig und die Steuerung mit dem großen Joypad mit seinen 3+12 Tasten ist recht praktisch. Beim Sound dagegen hat ATARI ein bißchen gespart. Die Titelmelodie - noch Tracker-Art aus gesampelten Instrumenten zusammengesetzt - klingt durchaus gut, wenn man nicht gerade vom 2000,- DM teuren Falcon verwöhnt ist. Die Geräusche während des Spiels sind jedoch relativ standardmäßig, interessant ist allerdings, daß man durch den Stereoeffekt seine Gegner gut lokalisieren sind, wenn sie auf dem Frontbildschirm nicht sichtbar sind.

Weitere Spiele sind zum Beispiel 'Crescent Galaxy' ein Ballerspiel mit brillanter scrollender Arcade-Grafik, und 'Tempest 2000' eine Umsetzung des Spielhallenklassikers, die bei sämtlichen amerikanischen Spielmagazinen, die höchste überhaupt mögliche Wertung erreicht hat und auch sonst Titel wie 'bestes Spiel des Monats' und 'bestes Spiel der Messe' erhalten hat.

Harald Schönfeld

Leserbriefe - ATARI magazin

Grüße aus Berlin

Holger Schinke, Elkar-André-Str. 5,
12619 Berlin, den 8. 5. 1994
Sehr geehrter Herr Rätz,

.... Seit ich einen PC habe, hat auch der ATARI eine kleine Renaissance bei mir erfahren, zumal ich ihn jetzt in meiner eigenen Wohnung habe und er somit ständig verfügbar ist. So habe ich in den letzten Wochen mit dem Turbokink - mit dem ich sehr zufrieden bin alle meine Datenbestände auf den PC gebracht, was auch dazu geführt hat, daß ich das eine oder andere Programm auf dem ATARI gestartet habe. Zwar habe ich den ATARI heutzutage für Anwendungen jeglicher Art in den Ergebnissen für unbefriedigend und vor allem umständlich - und damit zeitraubend - in der Bedienung, aber es gibt viele Spieleklassiker, an die man sich gerne erinnert und die in Umsetzungen auf dem PC oft lächerlich wirken (würden).

Sämtliche Anwendungen werden von mir schon seit längerem auf dem PC erledigt. Aber ich denke auch, daß die 8Bit-Rechner einen gewissen Nostalgiewert haben, den wahrscheinlich kein anderer Rechner mehr erreichen wird. Vielleicht auch deshalb, weil es wohl die ersten Computer waren, die man zu Hause hatte (und in der DDR die einzigen halbwegs erschwinglichen - wie auch hier). Auf die Idee, seine Daten auf Kassette abzuspeichern, würde man wohl heute kaum noch kommen (vor allem, wenn man an die Datenmengen denkt). Berühlich habe ich mit bis zu dreistelligen Megabyte-Datensätzen auf dem PC zu tun.

Programmiersprachen

Da wären wir auch schon beim Thema: Programmiersprachen. Berühlich wird bei uns mit Fortran gearbeitet. Dies ist sicherlich ziemlich überholt, aber bei uns eben so üblich, da sehr viel mit Großrechnern gearbeitet wird. Die Anwendungen dieser Sprache

beschränken sich bei mir aber hauptsächlich auf Datentransformation (oder -aufbereitung) und meist kleinere statische Auswertungen. So kommt es, daß alles, was ich programmiere, eben auch in Fortran ist.

PC-Turbokink

Wie ich schon erwähnt habe, habe ich alle meine Daten (und Programme) auf den PC übertragen. Mit dem Turbokink benutze ich den PC jetzt auch als Diskettenlaufwerk. Das Verwalten der einzelnen "Disketten" ist hier wesentlich einfacher. Hierbei bedauere ich, daß zu der Hardware umfangreichere Programme zum Diskettenmanagement fehlen. Hiervon gibt es welche, die aber die Disketten anders abspeichern als das Programm vom Turbokink, so daß ich mir erst wieder Programme schreiben müßte, die das eine Format in das andere umrechnen. Überhaupt gibt es ja auf Großrechnern sehr viele Programme und Utilities für den ATARI (Demos, Spiele, Assembler, ...). So ist auf dem PC ein bequemes Arbeiten möglich, wobei die Ergebnisse (z.B. Programme) auf den ATARI übertragen werden können.

Übrigens wäre ich an der Vorstellung guter PC-Programme interessiert, mit denen man z.B. seine ATARI-Disks verwalten kann (z.B. auf dem PC Files auf Disk schreiben und auslesen, was ansatzweise je vom Turbokink erledigt wird). In diesem Zusammenhang wird die Frage nach einem ATARI-Emulator auf dem PC immer wichtiger. An diesem Thema bin ich sehr stark interessiert und frage mich, daß dies in den letzten Ausgaben des Magazins zur Sprache kam (insbesondere danke ich Frederik Holst, der ja der Experte dafür zu sein scheint). Sobald die Emulatoren erhältlich sind, hätte ich gern nähere Angaben über Bezugsweise, Preis und Leistungsumfang (z.B. ob alles emuliert wird, oder ob es Einschränkungen dabei gibt). Wenn die Emulatoren etwas langsam wirken, so kann man ja die Hoffnung haben, daß irgend-

wann schnellere PCs dieses Manko beheben. Am besten ist natürlich ein rein softwaremäßiger Emulator, aber vielleicht gibt es auch hardwaremäßige (z.B. eine Steckkarte mit 6502 usw.)?

Leider habe ich nicht das Fachwissen, um zu beurteilen, wie gut so etwas realisierbar ist. Von der niedrigen Geschwindigkeit abgesehen dürfte das größte Problem doch wohl darin liegen, die Hardware (Schnittstellen usw.) zu emulieren, oder? Über Anteil zu dieser Problematik würde ich mich sehr freuen, gleichzeitig könnte man das doch als Diskussionssthema verwenden (wie groß ist das Interesse daran, vielleicht kennen noch andere Emulatoren, wieviele Leser haben noch andere Computer - z.B. PC). Ein Bekannter, der seinen ATARI vor einer ganzen Weile verkauft hat, meinte auch, einen Emulator mal gesehen zu haben, er wußte aber auch nicht wo und wie man da herankommt.

Internet

Weiterhin habe ich noch eine Bitte (auch speziell an Frederik Holst). Leider war die Telekom bisher nicht in der Lage, mir ein Telefon zur Verfügung zu stellen. Deshalb habe ich natürlich auch kein Modem und kann mir auch nichts (z.B. erwähnten Emulator) herunterladen. Weiterhin ist dies auf die Dauer nicht billig. Software per Modem von irgendwo zu beziehen. An meiner Uni habe ich aber leichten Zugang zum Internet, vielleicht geht es vielen Lesern ebenso, die nach der Schule jetzt studieren oder studiert haben. Darum die Bitte - falls die Rechner eine Hostnummer im Internet oder eine entsprechende Adresse haben - diese in Zukunft unbedingt mit anzugeben.

Zum Games Guide würde ich auch gern beitragen, ich habe auch in manchen Spielen die Speicherstelle mit den Leben gefunden. Nur ist dies schon einige Jahre her, und da ich in den letzten Jahren auf dem ATARI

Leserbriefe

Hallo Werner & PPP Team!

fast nichts mehr gemacht habe, ist mir mein Wissen zum größten Teil auch entschwunden.

Ansonsten ist ja oft der Vorwurf erhoben worden, daß es sich beim ATARI-Magazin um eine Art Werbemagazin handelt für Produkte, die vom Verlag vertrieben werden. Das ist sicher nicht ganz zu leugnen, besonders am Anfang hatte ich auch stark diesen Eindruck. Mittlerweile sehe ich die Sache aber anders und habe Verständnis dafür. Ich glaube auch, daß das Magazin in den letzten Jahren vielfältiger geworden ist. Auch habe ich nichts dagegen, wenn Starprogrammierer Peter Finzel seine Hobbys vorstellt, es war für mich auch ganz interessant.

Resonanz

Sicherlich ist es bedauerlich, wenn man eine Zeitschrift macht, und man hat kaum Reaktion auf sein Produkt. Bei einer auflagenstärksten Zeitschrift ist die Resonanz natürlich weitaus höher, weil derselbe Prozentsatz wie beim ATARI-Magazin schreibt. Aber die wenigsten Leser irgendeiner Zeitschrift schreiben öfters an den Verlag, danke ich. Viele Sachen im Magazin übergehe ich auch. Und wenn ich ansonsten kaum was bestelle, so liegt das auch daran, daß der PC nunmal eine höhere Priorität bei mir besitzt. Übrigens - Ich lese keine andere Computerzeitschrift regelmäßig (hauptsächlich aus Zeitgründen, nicht aus Mangel an Interesse)!

Dem ATARI-Magazin wünsche ich noch ein langes Bestehen.

Mit freundlichen Grüßen

Seite 6

Sommerangebote ATARI magazin

Nun ist es wieder soweit. Es freut mich Euch mitzuteilen, daß ich auch im diesem halben Jahr wieder dabei bin! Ich benutze auch gleich mal die Gelegenheit Euch allen für den Support, den ihr für die 8 Bit Computer bisher geleistet habt, herzlich zu danken! 10 Jahre sind eine Menge! Die Atari 8 Bit Szene würde viel ärmer aussehen, wenn sie PPP nicht gegeben hätte.

Ich bin mittlerweile stolzer? Besitzer von 12 Computern, vom XL über ST zum PC und habe außerdem die Gelegenheit an SUN Workstations und an sonstigen leistungsfähigen Computern zu arbeiten. Trotz allem würde mir nie im Traum einfallen, die Atari 8 Bit Computer zu verlassen. Um meine Absichten zu unterstreichen habe ich vor kurzer Zeit noch einen zweiten 800 XL sowie einen 130 XE gekauft. Ich gebe auch oft bei meinen Kollegen an, indem ich auf die guten Soft- und Hardware Produkte hinweise, die es für unsere Ataris gibt. Da hört man dann oft nur ein ohh! und ahhh!

Ich glaube, man kann ruhig stolz sein auf unsere Ataris und dies auch öffentlich zeigen. Gefahr zu laufen ausgelacht zu werden sind höchstens die, die sowieso von Computer nichts verstehen (was ist ein Prozessor??) oder schlicht und einfach vor Neid erblinden, weil sie mit ihrem "500 Watt Strommonster" für 5000,- DM nie das Gefühl hatten, und es auch nie haben werden, zu einer Gemeinschaft zu gehören, wie es zum Beispiel die Atari 8 Bit Szene ist.

Vielleicht gehören wir auch zu einer besonderen Art von "Spinnern". Da kann man aber nur sagen, lieber ein Spinner zu sein als ein alltäglicher MSDool User, der noch nie was außer IBM PC gehört hat. Das sind eher traurige Gestalten, mit denen man sowieso nur Mitleid haben kann.

Nun zum Thema Verlängerung. Ich glaube auch, daß niemand vom Hocker fällt, 150 DM für so ein super Angebot zu bezahlen. Man bekommt schließlich alles, was man für ein

halbes Jahr braucht. Es wäre schön, wenn andere Sachen auch nur so wenig kosten würden. Man bedenke z.B. nur, daß ein Spiel wie virtual Racing fürs Sega Mega CD 200 DM kostet, und dort sagt auch niemand etwas, obwohl er fast nichts fürs Geld bekommt! Ich selber besitze auch die ganze Zeit kaum Geld, aber die 150,- DM würde ich mir auf jeden Fall zusammenkratzen.

Ein Auftritt an alle: diese kleine Investition hilft nicht nur unserem Werner, sondern hilft allen Atari 8 Bit Fans. Schließlich will ja keiner, daß die Szene endgültig eingeht. Ich möchte mit diesen Worten niemanden zwingen, aber jeder sollte sich im klaren sein, was er für Konsequenzen hervorrufen kann.

Ich finde das Thema Programmiersprachen sehr gut. Ich hoffe, auch meinen Senf zu Pascal und C dazugeben. Vielleicht besteht ja Interesse an einem Einführungskurs in C. Da ich gerade in einem Team eine Eisenbahnsteuerung in C programmiere, kann ich auch auf eine gewisse Erfahrung zugreifen. Wenn Interesse besteht, könnte ich mir vorstellen, so etwas zu machen. Oder auch einen Kurs, wie man ein Programm von der "Software Engineering" Seite, also praktisch wie man den Aufbau von der Planung zum fertigen Programm (Grobdesign, Feindesign, Dokumentationen, Programmtest ...) macht, im Atari Magazin zu bringen. Es muß nur Interesse bestehen. Zeit habe ich leider nicht zu verschenken, das heißt, daß ich das ganze in meiner kurzen Freizeit machen würde.

Ich bin übrigens immer an neuen Kontakten interessiert, besonders wenn sie von anderen 8 Bitlern kommen. Wer mit mir Kontakt aufnehmen möchte, kann dies am besten über das Internet machen. Meine e-mail Adresse: holer@iamexwi.unibe.ch. Ansonsten kann man mir ja schreiben oder Samstags unter der Nummer 093/334815 (Achtung, Vorwahl für die Schweiz nicht vergessen) anrufen. Ich wünsche allen Atari 8 Bitlern alles Gute, ATARI 8 BIT FOR EVER!

Sacha Holer



Die Quick-Ecke

mit Florian Baumann und Rainer Caspary

Den Zufall mit im Spiel

Ein sehr beliebtes Gebiet der Informatik sind Simulationen von Prozessen mit unvorhersehbarem Ausgang. Zu diesem Zweck benötigt man Zufallszahlen. Aber man muß gar nicht so weit nach hinaus sehen, es genügt schon, wenn man als Heimprogrammierer ein Spiel schreiben möchte. Um den Ablauf nicht all zu stark zu gestalten, muß ein komplexes Spiel ein gewisses Eigenleben besitzen, das Variationen ermöglicht. Ein weiteres Einsatzgebiet sind sogenannte Farbdither-Algorithmen, die ein Bild auf eine Auflösung mit einer geringeren Farbtiefe hinunterrechnen.

RANDOM-Funktion

BASIC glänzt hier mit der RANDOM-Funktion, unter Quick muß man sich jedoch selbst etwas einfallen lassen. Zwar gibt es eine Speicherstelle, über die man Zufallszahlen auslesen kann, aber diese Methode hat einen paar schwerwiegende Nachteile. Die Zufallszahlen des Betriebssystems sind ein Abfallprodukt des Soundgenerators des Pokey-Chips. Das Ergebnis ist völlig unvorhersehbar.

Momentanmal

Genau das ist es doch, was man eigentlich haben will. "Ja!" muß man darauf antworten. Gerade bei Simulationen ist es oft erwünscht, eine gewisse Kontrolle über den Zufallsprozeß zu besitzen. Auch bei der Entwicklung von Spielen ist dies sinnvoll, da vergleichende Tests erheblich einfacher sind, wenn man sie unter vergleichbaren Voraussetzungen durchführen kann. In einem Star Trek Spiel sollen also z.B. die Schiffe der Borg oder der Romulaner für die

Dauer der Entwicklung jeweils in den gleichen Quadranten verteilt werden. Um das Spiel jedoch unter anderen Bedingungen zu testen, muß man auch schnell diese Verteilung ändern können.

Der Schein trügt

Da Computer eh nichts anderes können als rechnen, muß man nun eine Berechnungsvorschrift implementieren, die eine Zahlenfolge generiert, die dem Betrachter als vollkommen willkürlich erscheint. Dabei geht man so vor, daß das nächste Folgeglied aus seinem Vorgänger berechnet wird. Außerdem werden Zufallszahlen immer auf einem beschränkten Zahlenbereich erzeugt, z.B. auf dem Intervall [0,1] oder der Menge der natürlichen Zahlen von 0 bis 99.

Den Erzeuger, der so eine Folge aufspannt, bezeichnet man als Pseudozufallsgenerator. Der Begriff deutet schon ein, daß die erzeugten Zahlen nicht wirklich zufällig sind, sondern eben nur so scheinen. Das erste Glied der Folge wird in der englischen Literatur seed genannt, was wörtlich übersetzt Samen bedeutet.

Eine früher sehr verbreitete Methode ist das Middle-Square-Verfahren. Man nehme eine vierstellige Zahl, quadriere sie und nehme die mittleren vier Ziffern als Ergebnis. Aus dem Seed 4567 entsteht die Folge 8574, 5134, 3579, ... (siehe Abb.1)

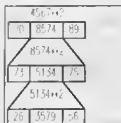


Abb 1. Zufallszahlen nach Middle Square

Das Middle-Square-Verfahren hat jedoch sehr viele Nachteile und erfordert teilweise hohen Implementierungsaufwand. Es wird daher auch nicht mehr verwendet.

Die heute gängige Methode zur Erzeugung von Zufallszahlen geschieht über Lineare Kongruenzgeneratoren. LKG's erfreuen sich allgemeiner Beliebtheit, weil ihre Berechnung so einfach ist.

$$Z_{n+1} := (a * Z_n + b) \text{ mod } m$$

Je nachdem, wie man a, b und m wählt, erhält man gute und weniger gute LKG's. Die Idealvorstellung ist ein LKG, der 100 Prozent des Zahlenbereichs von m abdeckt. Da die resultierenden Folgen auch noch vom Seed abhängig sein können, möchte man möglichst reentrante Folgen haben, die außerdem in etwa gleich viele Elemente haben. Je größer m ist, desto besser sind die Chancen, so einen LKG zu finden.

Wozu das alles?

Alles gut und schön, doch wozu kann man einen LKG praktisch einsetzen. Schließlich kann man Zufallszahlen auch über die Zufallsvariable RANDOM abfragen.

LKG's sind aber äußerst nützlich, wenn man eine Kontrolle über den Zufall haben möchte. Als Beispiel sei hier der Spieleklassiker Elite angeführt, der es schafft, auf einem 8-Bit-Rechner ein Universum mit mehr als 2000 Welten zu generieren. Dabei unterscheiden sich die einzelnen Welten in immarhin mehr als 30 Parametern.

Mit einem LKG kann man leicht diese Parameter deterministisch berechnen. Als Startwert des LKG dienen z.B. die Koordinaten des Planeten. Daraus werden Name, Preise, Techlevel, Bevölkerung etc. pp. berechnet. Durch die Kombination mit mehreren Kongruenzen können so beliebig komplexe Universen geschaffen werden. Auch

die Koordinaten könnten mittels eines LKG berechnet werden. 20.000 Planeten und mehr sind somit kein Problem mehr.

Quick und die Zufallszahlen

Das Listing LKG.L zeigt ein einfaches Beispiel, wie man einen Linearen Kongruenzgenerator programmieren kann. Als multiplikativen Faktor habe ich 6969 genommen, dazu wird jedesmal eine 1 addiert, damit im Falle der 0 auch wieder ein vernünftiges Nachfolge-Element herauskommt.

Der Zufallsgenerator läuft nur im UNSIGNED-Modus und benötigt Fließkomma-Arithmetik. Man muß also die MATH.LIB von der Quick-Systemdiskette einbinden.

Vor dem ersten Aufruf von RANDOM muß man den Seed initialisieren. Des geschieht über INITSEED. Hier habe ich es mir einfach gemacht und nehme einfach zwei Werte aus der Speicherstelle \$D20A, die ja bekanntlich der Zufallsgenerator liefert.

Florian Beumann

```
.....
D:LGTEST.Q
.....
```

* Zufallszahlen unter Quick
* nach DEC FORTRAN Reference manual

```
PROC RANDOM
```

```
OUT
  ARRAY
  [ F-RAN(6)
  ]
```

```
LOCAL
  WORD
  [ I-SEED=$4F00
  ]
```

```
ARRAY
  [ F-MAX(6)=$4FB2
  ]
```

```
BEGIN
  * NACHSTES LKG-ELEMENT
  MULT I-SEED,6969,I-SEED]
  ADD(I-SEED,I-SEED)
```

```
* UND NUN AUSGEBEN
  IFP(I-SEED,F-RAN)
  ,FOUT(F-RAN,F-MAX,F-RAN)
ENDPROC
```

* INITSEED initialisiert den
* Zufallsgenerator

```
PROC INITSEED
```

```
LOCAL
  WORD
  [ SEED=$4F00
  OS-RANDOM-$D20A
  ]
```

```
ARRAY
  [ F-MAX(6)=$4FB2
  ]
```

```
BEGIN
```

```
  I-SEED = OS-RANDOM
  I-SEED= OS-RANDOM
```

```
* F-MAX initialisieren
  DATA(F-MAX)
  [ 66,6,65,53,0,0
```

```
ENDPROC
```

```
.....
D:LGTEST.Q
.....
```

```
INCLUDE
  [ D:MATH.LIB
  D:LGTEST.L
  ]
```

```
BYTE
  [
  ]
```

```
ARRAY
  [ F-RND(6)
  ]
```

```
MAIN
  UNSIGNED
```

```
  .INITSEED(0)
```

```
  I=0
  WHILE I<20
    ,RANDOM(F-RND)
    ,FPRNT(F-RND)
    ?
    I+
  WEND
```

```
ENDMAIN
```

Präzisionsuhr XL/XE

Für die Zeitmessung stellt das Betriebssystem des XL einen 3-Byte-Zähler zur Verfügung, nämlich die Zellen 20, 19 und 18. Gemessen wird bekanntlich nicht direkt die Zeit, sondern die Wechselstromschwankungen. Eine Einheit ist demnach 1/50 s lang. Allerdings kann die Frequenz leicht schwanken, und Uhren, die davon abhängen, gehen nicht genau. Seinerzeit hat es eine gewisse, sogar bundesweite Beachtung gefunden, daß hier in Berlin die Uhren anders gehen, zumindest die elektrischen, da die Stromfrequenz etwas zunimmt. Im Durchschnitt vergehen zwischen zwei Erhöhungen der Zelle 20 0,02 s, und das reicht auch für viele Anwendungen.

Millisekunden messen

Doch es kommt vor, daß man kürzere Zeiten messen möchte, 1/100 oder 1/1000 s. Man behilft sich damit, daß man das zu messende Teil mehrfach wiederholt und dann den Durchschnitt ermittelt. Die Genauigkeit der Messung hängt von der Anzahl der Wiederholungen ab.

Will man z.B. 0,01 s von 0,015 s unterscheiden, muß man das Maßgut 4 mal wiederholen; 5/1000 s Genauigkeit ist eine Vierteleinheit von Zelle 20 (5/1000 = 1/200 = 1/4*1/50). Soll 0,01 s von 0,011 s unterscheidbar bleiben, muß man schon 20 Wiederholungen machen (1/1000 = 1/20*1/50). Die allgemeine Formel liest man direkt ab. Die Genauigkeit 1/n s erreicht man mit mindestens n/50 Wiederholungen.

Interruptuhr

Dieses Verfahren ist auf die Dauer absurd, jedenfalls nicht computergerecht. Bei 1 ms und 1,1 ms müßte schon alles 200 mal wiederholt werden. Für solche Probleme kann man den Pokay-Zählerinterrupt heranziehen. Nach einer ziemlich frei wählba-

ren (kurzen) Zeit wird eine Unterbrechung erzeugt und ein selbst definierter Programm ausgeführt. Dies geschieht so lange, wie man es will. Um damit Zeit zu messen, zählt man im Interruptprogramm einfach einen Byte- oder Wortzähler hoch. Aus der Höhe des Zählers und der eingestellten Frequenz liest man die Zeit ab, die vergangen ist.

Wie man die Pokeyzähler anwirft, haben Binner/Schönfeld im AM 7/88 beschrieben (s.a. das QUICKprogramm).

Nehmen wir an, man will jede mal einen Interrupt auslösen! Bei der Basisfrequenz 64 KHz schreibt man 63 ins Zählregister, da der Pokeychip noch 1 addiert. Die realen Werte reichen also von 1 bis 256. Der Chip zählt diesen Wert jede 1/64000 s um 1 herunter und löst bei 0 einen Interrupt aus. Dann restauriert er den alten Wert (64 im Beispiel), und das ganze wiederholt sich. Das macht er alles völlig unabhängig vom übrigen Geschehen im Computer.

Was alles gemessen wird

Will man die Dauer eines Programmtells messen, muß man besonders die letzte Bemerkung beachten. Die gedundene Zeit verteilt sich nämlich nicht nur auf das Meßgut, sondern auch auf den Bildschirmaufbau und eventuelle andere Interrupts. Dies läßt sich in bekannter Weise umgehen. Die eigentliche Interruptroutine wird noch erfaßt und natürlich die Interruptserviceroutine des Betriebssystems.

Während das eigene Interruptprogramm vernachlässigt werden kann (INC addr, PLA, RTI), dauert die OS-Routine etwas (nach meiner Erkenntnis 0,08 bis 0,1 ms). Durch Kopieren des OS ins RAM und Verändern der Serviceroutine könnte man diesem Problem ausweichen. Oder man schreibt eine eigene Serviceroutine, da die maskierbaren Interrupts

eine Einsprungadresse haben (VMIRQ=\$2167).

Diese letzte kurze Zeit fällt bei jeder Zählererhöhung an. Das bedeutet, daß man die Meßfrequenz nicht zu groß wählen darf, denn tritt ein neuer Interrupt auf, während der alte noch arbeitet, wird der neue ignoriert und eine Zählererhöhung geht verloren; die Messung wird falsch. Dies geschieht auch, wenn der Timerinterrupt zusammen mit einem anderen, höherwertigen Interrupt auftritt und unterdrückt wird (bei I/O-Operationen; die Breaktaste, der Tastaturinterrupt und der Breakint. sind nachgeordnet).

Meßgenauigkeit ...

Hat man diese Probleme alle irgendwie im Griff, stellt sich die Frage, wie genau die Messung ist. An sich mißt man ja nur, wie oft das Programmteil unterbrochen worden ist. Die Zeit zwischen dem letzten Interrupt und dem Ende des Meßteils bleibt unbekannt, der Fehler kann eine ganze Meßzeit sein. Es ist das gleiche Problem, wie es vorhin mit der XL-Uhr beschrieben wurde. Jetzt aber läßt es sich recht elegant lösen.

Sehen wir uns ein Beispiel an! Die tatsächliche Meßzeit sei 0,51 ms. Startet man den Pokeyzähler bei 64 KHz mit 32, wird nach 0,5 ms der Interruptzähler von 0 auf 1 erhöht ($32/64000 \text{ Hz} = 0,5 \text{ ms}$). Da man seinen Zähler nach dem Ende der Meßstrecke abliest, erhält man 1.

Startet man dagegen den P-Zähler mit 33, liest man nur 0 ab, da $33/64000 \text{ Hz} = 0,516 \text{ ms}$ sind, die Meßstrecke wird beendet, ohne daß ein Timerinterrupt passiert ist. Wäre die obige Zeit unbekannt, und man erhielte das Ergebnis, daß bei 33/32 das Umschlagen des Zählers von 0 auf 1 geschähe, hätte man als gemessene Zeit 0,5 ms plus maximal 1/64000 s.

Dieses Verfahren läßt sich leicht automatisieren. Der Wechsel von 0 auf 1 ist der günstigste Fall, man könnte

auch jeden anderen klar definierten Wechsel um eine Einheit nehmen; dann muß man den oben beschriebenen Fehler herausrechnen.

... ohne Beispiel

Nimmt man als Basisfrequenz den Systemtakt von 1,79 MHz, kann man als längstes Intervall etwa 1/7000 s überbrücken (256 als Zählerstartwert), das sind 0,143 ms. Hier sollte man das OS modifizieren.

Das überhaupt längste Intervall ist dementsprechend bei 15 KHz und 256 als Startwert etwa 1/60 s (256/15000 Hz = 17,07 ms).

mathemat. Raffinesse

Soweit die Messung eines einzelnen, wiederholbaren Ereignisses. Was passiert aber, wenn man zufällige Ereignisse hat und den Erwartungswert, d.h. der Durchschnittswert, berechnet werden soll? Die Frage ist also nicht, wie lange dauert z.B. ein festes Programmteil, sondern man hat eine Prozedur, die auf verschiedene Datensätze angewendet wird, und man möchte wissen, wie lang dieser Algorithmus im Durchschnitt dauert.

Man könnte das beschriebene Verfahren für beispielsweise 200 Datensätze einzeln anwenden und die Zeiten summieren, aber das ist mechanisch und uninspiriert. Ein Gedankenexperiment klärt die Lage.

Experiment

Nehmen wir wieder an, der Erwartungswert sei 1 ms! Mißt man nun mit ebenfalls 1 ms die Zeiten, wird folgendes passieren: Pro Messung tritt im Durchschnitt ein Interrupt auf, was eine Zählererhöhung von 0 auf 1 bedeutet.

In Wirklichkeit geschieht etwas anderes. Ist der Algorithmus früher fertig als in einer ms, gibt es keine Zählererhöhung, man erhält 0, sonst 1 (wenn alles kürzer als 2 ms dauert). In der Summe wird man bei 200

Versuchen als "Gesamtzeit" etwa 100 Einheiten erhalten, jedenfalls dann, wenn genauso viele Versuche mit weniger als 1 ms enden wie solche mit mehr als 1 ms.

Dies ist dann der Fall, wenn die Verteilung der realen Zeiten symmetrisch zum Erwartungswert liegt. Beispiele dafür sind die Gleichverteilung (jeder Punkt hat die gleiche Wahrscheinlichkeit) und die Normalverteilung (einen 10 Mark-Schein ansehen, dort erkennt man die Symmetrie der Gaußschen Kurve besonders schön, die Fläche unter der Kurve ist die Wahrscheinlichkeit des entsprechenden Abschnitts der x-Achse).

Die Zeitmessung geschieht so, daß man den Zählerstartwert solange verändert, bis als Gesamtzeit für n Versuche $n/2$ erscheint. Meßfehler gibt es, wenn die Verteilung nicht symmetrisch ist und wenn der halbe Wert gar nicht getroffen wird (statt 100 also vielleicht 95 und 107), der Unterschied zwischen zwei benachbarten Startwerten ist jedoch nur 1/15000 oder 1/84000 s, also dankbar klein. Zudem gibt es einen versuchsabhängigen Fehler, da das Experiment sowieso zufällig ist.

Wat soll dit janze?

Sicherlich fragt sich jetzt der eine oder andere Leser, warum man so kleine Zeiten messen will. Als Antwort gebe ich die Problemstellung, die mich zu den Überlegungen geführt hat.

Ich habe verschiedene Sortieralgorithmen untersucht. Für das modifizierte Sortieren durch Einfügen von Beck/Krogdahl ergab sich für einen Datensatz von 8 Bytes eine Zeit von 1,52 ms mit einem QUICK Programm, für Quicksort fand ich 1,33 ms (für 8 Wortwarte hier schon 4,93 ms). Ziel war eine Aussage über den sogenannten worst case, den schlechtesten Sortierfall.

Für viele Sortierverfahren ist er bekannt, meistens die gerade umge-

kehrte Anordnung, doch nicht so für Beck/Krogdahls Sortieren. Hier weiß man nur, daß er von der Anzahl der Elemente n abhängt, was mit der Auswahl der Indexmenge zu tun hat (s. AM 6/93). Mittels eines genetischen Algorithmus, der die zeitigsten Datensätze bevorzugt, konnte ich ihn für den Fall $n=8$ herausfinden. Man best nchtg, den genetischen Algorithmus habe ich sehr wohl auf dem XE verwirkt.

Hier sieht man die Vorteile, die die Pokeyzeitmessung bringt. Es konnte im ms-Bereich gearbeitet werden und nicht im μ -Bereich und nix mit DX 8/400 oder Hexiumprozessor. Der XE liefert ein reales wissenschaftliches Ergebnis in ungefähr 20 min. Soviel zum Thema "Umteigen auf andere Rechner".

RAINER CASPARY

Quick Meßprogramm

```

BYTE
POKEY=16, TGEN=8000, AUCT=1-8000
AUCTL=8000, STIMER=8000
SMA=559, DMA=8048, MEED=8048
ZAEHLER, N, M, K

WORD
N
ADR=200, VTIMER=528, VITAL

MACRO
VITAL=VTIMER
PDR(JUM) * Adresse des Interrupt-
VTIMER=1 ADR * Prg. des OS stellen
DMA=8
DMA=8 * Initialisiere
N=528 * Zählerstartwert 256
LAST(N,M) * 1. Messung mit 4 ms
ADD(M,1,K) * Abschleife Einheit
REPEAT
N *
LAST(N,K) *
UNTIL B=K *
M/JEN=44 *
SMA=34 *
K *
T: ZEIT "K" FREQ "M
VTIMER-VITAL

ENDMACRO

INTER UMR * Timerinterruptprg
BEREIN * muss mit PLA,RTI enden
    
```

```

ZAEHLER=
INLINE
B4
ENDOUT
    
```

```

PROC LAST
IN BYTE
FREQ
OUT BYTE
ZEIT
    
```

```

BEGIN
AUCT=FREQ * Das ist der P-Zähler 1
MULTI=1 * 15 kHz, Defaultwert 8
* = 84 kHz, 64 = 1,79 MHz
OR(POKEY,1,POKEY)
REGA(TGEN) * Zähler 1 freigeben
* TGEN kann man nur setzen!
BTIMER=1 * Starten
    
```

```

ZAEHLER=0
MESSOUT
ZEIT=ZAEHLER
    
```

```

AND(POKEY,254,POKEY)
REGA(TGEN) * Zähler sperren
ENDPROC
    
```

```

PROC MESSOUT
BEGIN
* 110, was kann man wohl messen?
ENDPROC
    
```

The Laser Robot

Sie übernehmen die Rolle des Laser Robots und müssen in 20 Levels Ihre Run and-Jump Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Ziel ist es, in jedem Level die blinkenden Gegenstände einzusammeln, sich dabei aber nicht von den grünen Monstern erwischen zu lassen, die man leider mit seinem Laser nicht erledigen kann. Doch Vorsicht: Es gibt auch noch andere Feinde.

Achja, nebenher läuft ja noch das Zedimit ab. Das Titelbild ist schön farbig und sehr gut animiert, dazu wird auch eine Titelmelodie gespielt. Die Grafik während des Spieles ist recht gut, die Hintergrundgrafik wechselt von Level zu Level.

Das Spiel macht irrsinnig Spaß. Fans von Run-and-Jump Games werden sicherlich begeistert sein.

Best-Nr AT 199

DM 19,90

PPP- Angebot auf einen Blick

Name	Art.-Nr.	Preis	GEM'Y	AT 259	19,00	Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Alptrraum	AT 25	19,80	Gigablast	AT 162	29,80	Quick Magazin 9	AT 127	9,00
Atlas 2	AT 8	45,90	Glaggs III	AT 104	19,90	Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Atlas Toolbox	AT 7	19,90	Grafik-Demo/Util	AT 136	14,00	Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Bibo-Assembler	AT 180	49,00	Graf v. Bärenstein	AT 197	24,90	Quick magazin 11	AT 180	9,00
Bibomon 25 K	AT 244	148,00	GTIA Magic	AT 220	29,00	Quick magazin 12	AT 193	9,00
C.C. Simulator	AT 80	19,80	Im Namen d. Königs	AT 13	19,80	Quick magazin 13	AT 232	9,00
Carnion Printer	AT 153	29,90	Invasion	AT 38	19,80	Quick magazin 14	AT 280	9,00
Cavalord	AT 269	24,00	KE-Mouse	AT 278	59,00	Rom-Disk XL	AT 236	119,-
Contr. Interface II	AT 99	129,-	Kris	AT 183	24,90	Rom-Disk XL/8 Epr	AT 239	169,-
Der leise Tod	AT 26	19,80	Laser Robot	AT 199	29,80	Rubber Ball	AT 83	24,00
Desktop Atari	AT 249	49,00	Library Diskette 1	AT 194	15,00	S.A.M.	AT 23	49,00
Design Master	AT 9	14,80	Library Diskette 2	AT 205	15,00	S.A.M. Designer	AT 56	19,00
Die Außenrischen	AT 148	24,80	Lighttrace	AT 51	19,80	S.A.M. Patchor	AT 57	12,00
DigiPrint 10	AT 92	19,90	Logistik	AT 170	29,90	S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
Directory Master	AT 223	24,00	Misc	AT 12	24,90	S.A.M. Komplettpaket	AT 100	79,00
Disk-Line Nr. 1	AT 91	10,00	Mega-Fo.-Te. 2.06	AT 263	29,80	(S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patchor, S.A.M. Zusatzdisk)		
Disk-Line Nr. 2	AT 62	10,00	Megaram 256 KB	AT 250	149,-	Schreckensein	AT 270	24,00
Disk-Line Nr. 3	AT 76	10,00	Miler X	AT 287	24,00	Shogun Master	AT 107	24,90
Disk-Line Nr. 4	AT 78	10,00	Minesweeper	AT 222	16,00	Soundmachine	AT 1	24,90
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00	Monitor XL	AT 6	14,80	Sourcegen 1.1	AT 2	24,90
Disk-Line Nr. 8	AT 99	10,00	Monster Hunt	AT 192	29,80	Speedy 1050	AT 110	99,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00	MS-Copy	AT 181	24,90	Speedy XF551	AT 284	179,-
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00	Musik Nr. 1	AT 135	14,00	Spieledisk 1	AT 132	18,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00	Myetik Teil 2	AT 218	24,-	Spieledisk 2	AT 133	18,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00	PC/XL Convert	AT 274	29,00	Spieledisk 3	AT 134	16,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00	PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00	SYZGY 1/94	AT 269	9,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00	PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00	SYZGY 2/94	AT 290	9,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00	PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00	SYZGY 3/94	AT 302	9,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00	PD-MAG Nr. 4/93	PDM 4	12,00	TAAM	AT 219	39,-
Disk-Line Nr. 15	AT 164	10,00	PD-MAG Nr. 1/94	PDM 194	12,00	Talpel	AT 50	19,80
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00	PD-MAG Nr. 2/94	PDM 294	12,00	Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00	PD-MAG Nr. 3/94	PDM 394	12,-	Tigrie	AT 90	15,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00	Picture Finder Luxe	AT 234	12,00	Turbo Basic	AT 64	22,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00	Phantastic Journey I	AT 173	24,80	Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Disk-Line Nr. 20	AT 249	10,00	Phantastic J. II	AT 203	24,80	Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00	Player's Dream 1	AT 126	19,80	T.L. Adapter für DFÜ	AT 160	24,90
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00	Player's Dream 2	AT 185	19,80	Utilities 1	AT 137	16,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00	Player's Dream 3	AT 204	19,80	Utilities 2	AT 139	16,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00	Print Shop Operator	AT 131	16,00	Utility Disk	AT 172	19,90
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00	Print Universal 1029	AT 202	29,00	VidigPaint	AT 214	19,90
Disk-Line Nr. 26	AT 286	10,00	Puzzle	AT 275	12,00	Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
Disk-Line Nr. 27	AT 291	10,00	Quick V2.1	AT 53	39,00	WASEO Publisher	AT 168	34,90
Disk-Line Nr. 29	AT 303	10,00	Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00	WASEO Designer	AT 209	24,00
Disk-Line Nr. 29	AT 308	10,00	Quick V2.1 Handbuch und			WASEO Trilogy	AT 277	24,00
Dynatos	AT 179	29,80	Quick magazin 12	AT 197	18,00	Werner-Flaschbrer	AT 105	19,90
Doc Wires Solitaire	AT 305	19,00	Quick ED V1.1	AT 86	19,00	XL-Art	AT 154	49,00
Enrico 1	AT 225	26,90	Quick Magazin 1	AT 58	9,00	Set für W. Publisher	AT 199	15,00
Enrico 2	AT 247	24,90	Quick Magazin 2	AT 68	9,00	5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Epmom-Burner V1.6	AT 240	189,00	Quick Magazin 3	AT 77	9,00	Bilderdisketten 6-8	AT 229	19,00
Fiji	AT 28	19,90	Quick Magazin 4	AT 79	9,00			
Final Battle	AT 271	19,00	Quick Magazin 5	AT 85	9,00			
FiPlus 1.02	AT 24	24,90	Quick Magazin 6	AT 91	9,00			

Für Ihre Bestellung beigelegte Postkarte verwenden

TextPRO+ Teil XII

In der letzten Ausgabe des ATARImagazins wurde es schon angekündigt, dies ist der zwölfte und letzte Teil des TextPRO+ Workshops. Seit September 1992, nahezu 2 Jahre, durfte ich Sie mit der Benutzung der Textverarbeitung TextPRO+ vertraut machen. Ich hoffe, daß ich Ihnen helfen konnte, mit diesem hervorragenden Programm zu arbeiten. Trotz der zahlreichen Folgen stecken in dem Programm noch viele nützliche und ausbaufähige Fähigkeiten, auf die ich nicht näher eingehen wollte, da sie teilweise kompliziert zu nutzen sind und somit nicht in einen Workshop für reine Anwender besprochen werden sollten. Falls Sie eigene Vorstellungen über eine ergonomische Tastenbelegung haben, so können Sie diese ohne weiteres in TP+ realisieren. Wie das funktionieren, erkläre ich Ihnen im nächsten Abschnitt. Das Inhaltsverzeichnis aller behandelten Themen schließt diese Folge, diesen Workshop ab.

Tastaturbelegung

Die große Flexibilität von TP+ zeigt sich nicht zuletzt an der Möglichkeit der freien Tastaturbelegung. Im 8. Teil des Workshops, Ausgabe November/Dezember '93, wurde unter der Überschrift "Individuelle Einstellungen" kurz besprochen, daß man mit `<SELECT>+<CTRL>+<S>` individuelle Einstellungen speichern und mit `<SELECT>+<CTRL>+<L>` laden kann. Eine Konfigurationsdatei wird automatisch beim Laden von TP+ mitgeladen, wenn sie den Namen "TEXTPRO.CNF" hat. Solche Dateien kann man ganz normal in den Editor mit `<CTRL>+<L>` laden, um sie dann im Atasci-Modus zu editieren, in den man durch Drücken der Inverse-Taste gelangt und durch nochmaliges Drücken derselben wieder verläßt. Mit Hilfe der `<CTRL>+<U>`-Tastenkombination kann man sich die aktuelle Cursorposition anzeigen lassen. Nach dem Editieren speichert man den .CNF-File mit `<CTRL>+<S>` ab. Dieser kann danach mit `<SELECT>+<CTRL>+<L>` geladen werden.

Tabelle

Position	Deinmalwert	Funktion
202	21	zu sieben nach rechts
207	30	zu sieben nach links
210	02	Woc nach rechts
212	20	Woc nach links
219	2	Mahnen mit
211	120	Mahnen mit (umgekehrt)
212	20	Verteilung
211	100	Verteilung (umgekehrt)
210	0	Bede nach links
212	22	Bede nach rechts
210	120	Bachspate
212	30	zu sieben links
210	0	in das Bufen links
210	172	in das Bufen links (umgekehrt)
210	0	Waffen (Einfluss) (Bede) (Bede) (Bede)
212	121	Waffen (Einfluss) (Bede) (Bede) (Bede)
212	121	Waffen (Einfluss) (Bede) (Bede) (Bede)
212	03	Waffen (Einfluss) (Bede) (Bede) (Bede)
212	12	Waffen (Einfluss) (Bede) (Bede) (Bede)
212	12	Waffen (Einfluss) (Bede) (Bede) (Bede)

220	12	Beton speichern
227	10V	Einzelungen speichern
228	11	Blattkassette
229	12	Spezialfall, Wirtungen
230	23	Mathematik lesen
231	2	aus Texten speichern
232	12	Text speichern
233	231	Zeichen, Name, dem Text speichern
234	3	Gesam- und Einzelheiten speichern
235	11	Spezialfall speichern
236	12	Zeichnungen machen
237	122	die in anderen Zeichnungen bezeugten
238	21	Spezialzeichnungsmaße
239	123	Tabellen
240	127	Leertexte einfügen (Tab)
241	3	aus dem gesamten Zeichnungs-
242	131	bestehen. Die gesamte Zeichnungs-
243	12	Zeichnungen speichern
244	13	Zeichnungen speichern
245	13	Zeichnungen speichern
246	13	Zeichnungen speichern
247	13	Zeichnungen speichern
248	13	Zeichnungen speichern
249	13	Zeichnungen speichern
250	13	Zeichnungen speichern
251	13	Zeichnungen speichern
252	13	Zeichnungen speichern
253	13	Zeichnungen speichern
254	13	Zeichnungen speichern
255	13	Zeichnungen speichern
256	13	Zeichnungen speichern
257	13	Zeichnungen speichern
258	13	Zeichnungen speichern
259	13	Zeichnungen speichern
260	13	Zeichnungen speichern
261	13	Zeichnungen speichern
262	13	Zeichnungen speichern
263	13	Zeichnungen speichern
264	13	Zeichnungen speichern
265	13	Zeichnungen speichern
266	13	Zeichnungen speichern
267	13	Zeichnungen speichern
268	13	Zeichnungen speichern
269	13	Zeichnungen speichern
270	13	Zeichnungen speichern
271	13	Zeichnungen speichern
272	13	Zeichnungen speichern
273	13	Zeichnungen speichern
274	13	Zeichnungen speichern
275	13	Zeichnungen speichern
276	13	Zeichnungen speichern
277	13	Zeichnungen speichern
278	13	Zeichnungen speichern
279	13	Zeichnungen speichern
280	13	Zeichnungen speichern
281	13	Zeichnungen speichern
282	13	Zeichnungen speichern
283	13	Zeichnungen speichern
284	13	Zeichnungen speichern
285	13	Zeichnungen speichern
286	13	Zeichnungen speichern
287	13	Zeichnungen speichern
288	13	Zeichnungen speichern
289	13	Zeichnungen speichern
290	13	Zeichnungen speichern
291	13	Zeichnungen speichern
292	13	Zeichnungen speichern
293	13	Zeichnungen speichern
294	13	Zeichnungen speichern
295	13	Zeichnungen speichern
296	13	Zeichnungen speichern
297	13	Zeichnungen speichern
298	13	Zeichnungen speichern
299	13	Zeichnungen speichern
300	13	Zeichnungen speichern
301	13	Zeichnungen speichern
302	13	Zeichnungen speichern
303	13	Zeichnungen speichern
304	13	Zeichnungen speichern
305	13	Zeichnungen speichern
306	13	Zeichnungen speichern
307	13	Zeichnungen speichern
308	13	Zeichnungen speichern
309	13	Zeichnungen speichern
310	13	Zeichnungen speichern
311	13	Zeichnungen speichern
312	13	Zeichnungen speichern
313	13	Zeichnungen speichern
314	13	Zeichnungen speichern
315	13	Zeichnungen speichern
316	13	Zeichnungen speichern
317	13	Zeichnungen speichern
318	13	Zeichnungen speichern
319	13	Zeichnungen speichern
320	13	Zeichnungen speichern
321	13	Zeichnungen speichern
322	13	Zeichnungen speichern
323	13	Zeichnungen speichern
324	13	Zeichnungen speichern
325	13	Zeichnungen speichern
326	13	Zeichnungen speichern
327	13	Zeichnungen speichern
328	13	Zeichnungen speichern
329	13	Zeichnungen speichern
330	13	Zeichnungen speichern
331	13	Zeichnungen speichern
332	13	Zeichnungen speichern
333	13	Zeichnungen speichern
334	13	Zeichnungen speichern
335	13	Zeichnungen speichern
336	13	Zeichnungen speichern
337	13	Zeichnungen speichern
338	13	Zeichnungen speichern
339	13	Zeichnungen speichern
340	13	Zeichnungen speichern
341	13	Zeichnungen speichern
342	13	Zeichnungen speichern
343	13	Zeichnungen speichern
344	13	Zeichnungen speichern
345	13	Zeichnungen speichern
346	13	Zeichnungen speichern
347	13	Zeichnungen speichern
348	13	Zeichnungen speichern
349	13	Zeichnungen speichern
350	13	Zeichnungen speichern
351	13	Zeichnungen speichern
352	13	Zeichnungen speichern
353	13	Zeichnungen speichern
354	13	Zeichnungen speichern
355	13	Zeichnungen speichern
356	13	Zeichnungen speichern
357	13	Zeichnungen speichern
358	13	Zeichnungen speichern
359	13	Zeichnungen speichern
360	13	Zeichnungen speichern
361	13	Zeichnungen speichern
362	13	Zeichnungen speichern
363	13	Zeichnungen speichern
364	13	Zeichnungen speichern
365	13	Zeichnungen speichern
366	13	Zeichnungen speichern
367	13	Zeichnungen speichern
368	13	Zeichnungen speichern
369	13	Zeichnungen speichern
370	13	Zeichnungen speichern
371	13	Zeichnungen speichern
372	13	Zeichnungen speichern
373	13	Zeichnungen speichern
374	13	Zeichnungen speichern
375	13	Zeichnungen speichern
376	13	Zeichnungen speichern
377	13	Zeichnungen speichern
378	13	Zeichnungen speichern
379	13	Zeichnungen speichern
380	13	Zeichnungen speichern
381	13	Zeichnungen speichern
382	13	Zeichnungen speichern
383	13	Zeichnungen speichern
384	13	Zeichnungen speichern
385	13	Zeichnungen speichern
386	13	Zeichnungen speichern
387	13	Zeichnungen speichern
388	13	Zeichnungen speichern
389	13	Zeichnungen speichern
390	13	Zeichnungen speichern
391	13	Zeichnungen speichern
392	13	Zeichnungen speichern
393	13	Zeichnungen speichern
394	13	Zeichnungen speichern
395	13	Zeichnungen speichern
396	13	Zeichnungen speichern
397	13	Zeichnungen speichern
398	13	Zeichnungen speichern
399	13	Zeichnungen speichern
400	13	Zeichnungen speichern
401	13	Zeichnungen speichern
402	13	Zeichnungen speichern
403	13	Zeichnungen speichern
404	13	Zeichnungen speichern
405	13	Zeichnungen speichern
406	13	Zeichnungen speichern
407	13	Zeichnungen speichern
408	13	Zeichnungen speichern
409	13	Zeichnungen speichern
410	13	Zeichnungen speichern
411	13	Zeichnungen speichern
412	13	Zeichnungen speichern
413	13	Zeichnungen speichern
414	13	Zeichnungen speichern
415	13	Zeichnungen speichern
416	13	Zeichnungen speichern
417	13	Zeichnungen speichern
418	13	Zeichnungen speichern
419	13	Zeichnungen speichern
420	13	Zeichnungen speichern
421	13	Zeichnungen speichern
422	13	Zeichnungen speichern
423	13	Zeichnungen speichern
424	13	Zeichnungen speichern
425	13	Zeichnungen speichern
426	13	Zeichnungen speichern
427	13	Zeichnungen speichern
428	13	Zeichnungen speichern
429	13	Zeichnungen speichern
430	13	Zeichnungen speichern
431	13	Zeichnungen speichern
432	13	Zeichnungen speichern
433	13	Zeichnungen speichern
434	13	Zeichnungen speichern
435	13	Zeichnungen speichern
436	13	Zeichnungen speichern
437	13	Zeichnungen speichern
438	13	Zeichnungen speichern
439	13	Zeichnungen speichern
440	13	Zeichnungen speichern
441	13	Zeichnungen speichern
442	13	Zeichnungen speichern
443	13	Zeichnungen speichern
444	13	Zeichnungen speichern
445	13	Zeichnungen speichern
446	13	Zeichnungen speichern
447	13	Zeichnungen speichern
448	13	Zeichnungen speichern
449	13	Zeichnungen speichern
450	13	Zeichnungen speichern
451	13	Zeichnungen speichern
452	13	Zeichnungen speichern
453	13	Zeichnungen speichern
454	13	Zeichnungen speichern
455	13	Zeichnungen speichern
456	13	Zeichnungen speichern
457	13	Zeichnungen speichern
458	13	Zeichnungen speichern
459	13	Zeichnungen speichern
460	13	Zeichnungen speichern
461	13	Zeichnungen speichern
462	13	Zeichnungen speichern
463	13	Zeichnungen speichern
464	13	Zeichnungen speichern
465	13	Zeichnungen speichern
466	13	Zeichnungen speichern
467	13	Zeichnungen speichern
468	13	Zeichnungen speichern
469	13	Zeichnungen speichern
470	13	Zeichnungen speichern
471	13	Zeichnungen speichern
472	13	Zeichnungen speichern
473	13	Zeichnungen speichern
474	13	Zeichnungen speichern
475	13	Zeichnungen speichern
476	13	Zeichnungen speichern
477	13	Zeichnungen speichern
478	13	Zeichnungen speichern
479	13	Zeichnungen speichern
480	13	Zeichnungen speichern
481	13	Zeichnungen speichern
482	13	Zeichnungen speichern
483	13	Zeichnungen speichern
484	13	Zeichnungen speichern
485	13	Zeichnungen speichern
486	13	Zeichnungen speichern
487	13	Zeichnungen speichern
488	13	Zeichnungen speichern
489	13	Zeichnungen speichern
490	13	Zeichnungen speichern
491	13	Zeichnungen speichern
492	13	Zeichnungen speichern
493	13	Zeichnungen speichern
494	13	Zeichnungen speichern
495	13	Zeichnungen speichern
496	13	Zeichnungen speichern
497	13	Zeichnungen speichern
498	13	Zeichnungen speichern
499	13	Zeichnungen speichern
500	13	Zeichnungen speichern

Wichtig: Vergessen Sie nie, wenn Sie die Konfigurationsdatei geändert haben, sich zu vergewissern, daß diese Änderungen keine unbeabsichtigten Auswirkungen auf Makrodateien haben.

Inhaltsverzeichnis

Das Inhaltsverzeichnis ist nach ATARI-Magazin-Ausgaben geordnet. Die Stichworte entsprechen den Überschriften in den jeweiligen Artikeln.

Der Workshop ist zu Ende, mir bleibt nur noch mich bei allen Lesern für ihre Zuschriften und Ihr Interesse zu bedanken und weiterhin viel Spaß bei der Arbeit mit TextPRO+ v4.54 zu wünschen. Reiner Hansen

September/Oktober '92, Teil I

Einführung

November/Dezember '92. Tell II

Sonderzeichen

Löschen des Textspeichers

Text löschen

Text einfügen

Text zentrieren
Arbeit speichern
Arbeit laden
Text drucken

Januar/Februar '93, Teil III

Linker Textrand
Rechter Textrand
Zeilenlänge
DOS-Pakete und TP
Diskettenmenü
Änderung der Maske
Datei laden
Datei löschen
Sprung zum DOS
Sortieren der Dateien
Lock und Unlock
Rename
Copy
View
Format
Dir
1-0
<
>

März/April '93, Teil IV

Druckkommandos
Textinformation
Seitenlänge
Leerzeilen
Print Keys
GraphPRO
Leserbriefe

Mai/Juni '93, Teil V

Screen Print
Preview
VIEWPRO.COM

Juli/August '93, Teil VI

Makros
Aufruf von Makros
Deutscher Zeichensatz
GraphPRO v1.1
BILLBOARD

September/Oktober '93, Teil VII

Makros II
Spezielle Makrokommandos:
<SELECT>+<CTRL>+
A, E, G, I, K, M
P, O, R, Y
Leserfrage

November/Dezember '93, Teil VIII

Fehlerteufel
Individuelle Einstellungen
Text löschen
Text kopieren
Kopierspeicher löschen
Suchen und Ändern
Weitere Editormodi

Januar/Februar '94, Teil IX

Druckbefehle
Seitenvorschub
Einzeiliger Zelleneinzug
Zeilenumbruch
Der Z-Rand
Hochdruck
Druckanfang
Druckende
Seiten überspringen
Spaltendrucker

März/April '94, Teil X

BILLBOARD
Blattaufteilung
Spaltendrucker

Mai/Juni '94, Teil XI

Erweiterter Save-Befehl
Erweiterter Load-Befehl
Einärdatei laden
Verbundene Dateien
Kopfzeile
Fußzeile
Fußnoten
Setup-Menüs

Juli/August '94, Teil XII

Tastaturbelegung
Inhaltsverzeichnis

Assemblerecke -Teil 12 -

Wie versprochen wenden wir uns nun endlich den Subroutinen und den Konstanten zu

Um an den Teil mit den Macros anknüpfen zu können, beginne ich mit den Subroutinen. Wie schon gesagt, muß man mit der Verwendung von Macros recht vorsichtig sein, denn ein Macro von einem heißen KB an Länge zieht im Quelltext recht wenig aus. Wird dieses Macro aber zehn Mal eingesetzt sind schon fünf KB an wertvollem Speicher verloren. Dies kann man aber auf folgende Art und Weise vermeiden:

Wir denken uns, daß wir ein Macro haben, das ohne Parameter aufgerufen wird, also nicht wie in unserem Beispiel POKE 710,10 oder so ähnlich sondern meinetwegen CLRLINE, das die erste Zeile des Bildschirms löschen soll

Das Programm dazu sieht so aus.

```
CLR      LDA #32
          STA (88),X
          INX
          CPX #40
          BNE CLR
```

Wenn wir diese Routine nun als Macro verwenden wollten, dann würden wir als erste Zeile einfügen

CLRLINE MACRO

und als letzte Zeile

MEND

Nun würden beim Assemblieren aber jedesmal diese fünf Zeilen neu als Programmcode in den Speicher kommen. Das wollen wir vermeiden, indem wir Subroutinen verwenden. Dazu machen wir im Hauptprogramm folgendes: Immer wenn die erste Zeile des Bildschirms gelöscht werden soll, fügen wir ein

JSR CLR (Jump to SubRoutine)

ein. Als Zeile hinter dem BNE CLR muß dann noch ein RTS eingefügt werden (ReTurn from Subroutine). Nachdem die Subroutine durchlaufen worden ist, kehrt das Programm an die Stelle zurück, an der die Subroutine aufgerufen worden ist. Wenn nun diese Prozedur wie oben erwähnt zehn Mal aufgerufen wird, dann wird

nur der Speicher für die zehn Sprungbefehle (je 3 Byte) und einmal der Speicher für die Routine benötigt. Man sieht also, wenn man Subroutinen verwendet, kann man Speicher sparen, besonders bei langen Programmen.

Nun werden einige aber sagen, daß man ja keine Parameter wie bei dem POKE Macro übergeben kann. Das ist zwar beim ersten Hinsehen richtig, aber auch das kann man umgehen, nämlich mittels der Konstanten: Konstanten sind Labels, denen eine bestimmte Speicherstelle zugewiesen wird. So kann ich z.B. der Speicherstelle 1536 (\$0600) das Label PAGE\$ zuweisen. Das geht wie folgt:

PAGE6 EQU 1536 oder

PAGE6 EQU \$600

Wenn ich nun im Programm der Speicherstelle 1536 den Wert 10 zuweisen will, dann muß ich nicht mehr schreiben:

```
LDA #10
STA 1536
```

sondern ich kann schreiben

```
LDA #PAGE6
STA PAGE6
```

Dies macht ein Programm sehr viel übersichtlicher, wenn man oft benutzten Speicherstellen sinnvolle Namen gibt. Von ATARI ist auch eine Na-

mensrichtlinie herausgegeben worden, in der PEEKS und POKES Eckdaten des USER-Mag finden Sie die offiziellen Namen der dokumentierten Speicherstellen. Genau wie MACROS müssen Konstanten (EQUates) vor dem ORG-Befehl stehen, und wenn sie in Macros schon Verwendung finden sollen, auch vor diesen, am Besten immer ganz am Anfang.

An einem Beispiel sehen wir noch, wie die Übergabe von Parametern mit Subroutinen erfolgen kann.

```
VAL      EQU $601

          ORG $A800

          LDA #10
          STA VAL
          JSR SCRNCOL

          SCRNCOL LDA #VAL
                  STA 710
                  RTS
```

Auch wenn dieses Beispiel speichertechnisch sinnlos ist, so soll es doch zeigen, wie Werte übergeben werden können. Im Hauptprogramm wird der Wert 10 in die Konstante VAL geschrieben und dann das Unterprogramm aufgerufen. Hier wird VAL wieder in den Akku geladen und in 710 abgelegt. Sinn machen würde dieses Programm erst, wenn mit VAL mehr angestellt würde als es bloß in eine Speicherstelle abzulegen.

Viel Spaß noch! | Frederik Holst

Jubiläumsangebot Seite 19

256 KB Super-Megaram	Best.-Nr. AT 250	DM 149,-
ROM-Disk 512KB für XL	Best.-Nr. AT 236	DM 119,-
ROM-Disk 512KB XL + 8 Eprorne	Best.-Nr. AT 238	DM 169,-
Eprorn-Burner V1.5	Best.-Nr. AT 240	DM 189,-
Speedy 1050	Best.-Nr. AT 110	DM 99,-
Centronics Interface II	Best.-Nr. AT 98	DM 128,-
25K Bibomon	Best.-Nr. AT 244	DM 149,-
25K Bibomon Profipaket	Best.-Nr. AT 262	DM 189,-
XL/XE-Mouse	Best.-Nr. AT 278	DM 59,-
Weltneuheit: Speedy XF551	Best.-Nr. AT 284	DM 179,-

Auf alle Hardwareprodukte aus dieser Liste erhalten Sie einmalig 10% Rabatt.

KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt im
ATARI magazin



Suche Unterlagen zum 850er Interface von Atari. Auch alles was beim Neukauf mitgeliefert wurde. Besonders aber Infos über die nutzbaren Befehle (GET, usw.). Thomas Grasel, Dillenburgstr. 61, 60439 Frankfurt/Main.

Suche komplette Originale auf Diskette: Infiltrator, Adventure aus der S.A.G.A.-Reihe, Gruds in Space, Serpents Star, Deje Vu und andere. Liste an Gero Quitschalle, Heidenauer Str. 24, 01259 Dresden.

Suche Software auf Disk, Cassetten und Modula. Angebote an: S. Hofer, via cà di ferro 7, CH-6648 Minusio.

Suche das Programm BOBTerm. Angebote an Tel. 06021/29943 - ab 19 Uhr. Jürgen verlangen.

Verkaufe Centronics Interface II für 70,- DM. Jürgen Hamma, Malbarger Esch 7, 49124 Georgsmarienhütte

Verkaufe Preppie 1+2 für 15,- DM, Showdown Hockey für 5,- DM, 8-Bit-Mag 13+14 für 10,- DM, C'est la vie für 5,- DM Robert Kern, Warmtal 3, 88515 Langenenslingen.

Suche deutsche Anleitung für SYNCALC: Tabellankalkulationsprogramm. Wolfgang Drauschke, Kirschweg 51, 06667 Weißenfels.

Verkaufe Drucker STAR LC 20, bester Zustand mit Handbuch, Farbband und Originalverpackung für 180,- DM. Suche: Atan-Profilbuch. J.P. Weber, Amerstorferstr. 10, 81549 München, Tel. 089/6900227.

Verkaufe: 10 Stück Farbbänder für LC 10/LC 20 original verpackt für 75,- DM. Suche: Alte ATARI-Magazine und Computer Kontakta. Weber, Tel. und Fax: 089/6900227.

Verkaufe Drucker ATARI 1029 + Farbbänder, ca. 50,- DM Holger Schinke, Etka-André-Str. 5, 12819 Berlin.

Brenne und Lösche Eproms für ROM-DISK. Das Stück für 3,- DM/20 ÖS exclusive Eprom und Versand. Infos mit frankiertem Rückkuvert an: Karlheinz Grabner, Steinmüllerg. 25/11/7, A-1170 Wien

Suche Kontakt zu Atari-Clubs im Raum Villingen-Schwenningen, Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsdorf.

Suche defekte Floppy XF551 zur Ersatzteilerzeugung. Suche außerdem Anleitung oder Hilfe um Module für Atari 800XE herstellen zu können. Falk Entsch, Rathener Str. 19, 01259 Dresden.

Suche Atari XL/XE-User aus dem Raum Trier/Hunsrück und Eifel nahe Trier zwecks Erfahrungsaustausch und zum Programmieren einer Demo oder anderer interessanter Dinge. Raimund Altmayer, Brunostr. 80, 54329 Konz.

Verkaufe: Atari 800XE + 256KB Erweiterung (Peter's Megaram 3) + Speedy-OS mit Schaltern zum an- und abschalten, Datasette XC-12 und PD's für nur 200,- DM. Adresse: Andreas Megenheimer, Driehlgartenstr. 12, 67591 Wachenheim.

Wer weiß die Originalenstellung vom Star Texter, da meine Parameter total verstellt sind Sebastian Wunderlich, Str. der Jugend 3, 08645 Bad Elster.

Achtung! Benji-Soundmonitor Musik und billige Hard- und Software gesucht Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Bedbergen.

SUCHE: ATARI Floppy XF551 und ATARI Floppy 1050 bis 100,- DM Mailboxenprogramm für ATARI XL (für Betreiber einer Mailbox) bis 50,- DM SynFile+ bis 40,- DM Angebote bitte schriftlich an: Kay Hallies, Gerberstr. 8, 25355 Barmstedt

VERKAUFE: ATARI 800XE (original verpackt mit 6 Mon. Garantie). Das Gerät ist NEU! und unter Garantie ungebraucht. ATARI 800XE nur 200,- DM (so lange der Vorrat reicht)

JETZT IST ES WIEDER SOWEIT: Jetzt gibt es das neue Floppynetzteil für den ATARI XL/XE. Bei diesem Netzteil handelt es sich um ein ZWEI-FACH-Netzteil. Das heißt, daß man bequem 2 Floppylaufwerke an 1 Netzteil anschließen kann. Dieses Netzteil kostet auch nur 57,- DM. Bestellen Sie noch heute.

Best.-Nr. 210001 2in1 FDD-NETZTEIL 57,00 DM Best.-Nr. 210002 ATARI 800XE 200,00 DM Best.-Nr. 210003 ATARI 130XE 370,00 DM

Versand nach unseren Geschäftsbedingungen, Fa. COMPY-TECH / Kay Hallies, Gerberstraße 8, 25355 Barmstedt

Maus Seite 49

Anzeigenschluß
für
Kleinanzeigen
4. August 1994
Postkarte verwenden

Neue Public Domain

Jede PD-Diskette nur DM 7,-
Jubiläumsangebot siehe Seite 19

PD-Ecke von Markus Rösner

Hallo Freunde der PD-Software. Auch diesmal haben wir für Euch wieder eine Mischung aus allen möglichen Bereichen zusammengestellt, die Euch hoffentlich auch diesmal zusagt, damit der Sommer nicht XL/XE-los wird. Klar, es wird Sommer da läßt man den Computer schonmal das öfteren aus und geht lieber ins Freibad oder so. Ahh, das wäre mal so richtig schön, aber mir bleibt dazu fast keine Zeit. Ich gönne es jedem, nur ich darf aus zeitlichen Gründen wieder hier im Dachgeschoß schwitzen, damit Ihr wieder Euer Atari-Magazin und Euer Syzygy pünktlich bekommt. Honoriert dies auch einmal und schreibt einen kleinen Leserbrief für das Syzygy (werbewerbewerb...). Aber genug geschätzt legen wir nun mit der PD-Software los:

STRATEGISCHE KRIEGSSPIELE

Hierbei handelt es sich um eine einseitig bespielte Diskette, die leuter Spiele mit strategischem Einschlag beinhaltet. Die Spiele im allgemeinen sind recht nett, nur leider immer in Englisch und bei Spielen solcher Art, sollte schonmal zwischendurch der Englisch-Duden griffbereit liegen, denn einfach zu verstehen sind die Games nicht immer.

Aber ich muß sagen, sobald man sich in die einzelnen Spiele eingearbeitet hat, machen sie unheimlichen Spaß und üben immer wieder einen gewissen Reiz aus. Hier nun die Games und um was es bei den Spielen überhaupt geht.

Medieval Combat: Hierbei handelt es sich um ein Spiel für zwei Spieler. Ziel ist es, daß jeder mit seiner Armee soviel vom Land erobert, wie

nur möglich. Allzugroß ist das Land nicht, es paßt auf einen Grafikstufen eine Screen drauf, trotzdem kann man schon sehr lange spielen und es macht auch noch Spaß. Gespielt werden kann entweder über Joystick oder Tastatur. Das kann man nach Spieler individuell einstellen beim Beginn des Spieles.

Outpost: Dies ist jetzt ein Spiel, das für jeden interessant werden könnte. Ich spielte es längere Zeit, kam aber nicht hinter den Sinn des Spieles. Anleitung ist leider auch keine dabei. Falls jemand einmal den Sinn des Spieles herausbekommen sollte, der melde sich bitte bei mir oder bei der Redaktion, wir werden die Anleitung dann veröffentlichen, denn interessant sieht das ganze schon aus.

Convoy: Ein sehr interessantes und tolles Spiel. Man stellt sich einen Schiffsconvoy zusammen, mit den Gütern, die man denkt, die die Zielstadt brauchen könnte. Dann kann man den Convoy durch das Meer schicken und muß allerlei Feinden Herr werden und viele Situationen überstehen. Luftangriffe starten usw. Ein sehr interessantes, langweiliges, nie langweiliges Spiel, das den Kauf dieser PD-Diskette eigentlich schon rechtfertigt. Und auch einfach zu verstehen ist das ganze, denn selbst ohne Anleitung kommt man schnell voran und findet sich zurecht, denn das Spiel ist super aufgebaut und Fehleingaben werden fast unmöglich.

World Power: Hier muß man im Besitz von 5 Ländern, die restlichen 5 Länder erobern. Das Spiel ist einfach gehalten. Mit ein bisschen mehr Mühe hätte man daraus einen Krüller machen können, aber in dieser Version macht es fast keinen Spaß und die ewigen Zuhilfenahmen gehen einem auch auf den Wecker.

Cannon Power: Dieses Spiel gibt es auf anderen Rechnern schon in Hülle und Fülle und immer haben sie einen anderen Namen. Ein Spieler übernimmt die linke Seite, der andere die rechte. Ziel ist es nun, durch zwei Eingaben die Flugbahn der Kugel so zu beeinflussen, daß die gegnerische Kanone getroffen wird. Zwischen durch ganz ok.

Artillery Power: Und da es auf dem XL/XE bisher so wenig Spiele dieser Art gab, dasselbe nochmal in einer etwas anderen Version.

Summasumerum eine Diskette, die sich lohnt, alleine schon wegen Convoy, dies ist wirklich ein Superspiel, das fesselt. Aber gehen wir weiter und nehmen die nächste PD-Diskette ins Visier, mal schauen, was uns dort erwartet.

Best.-Nr. PD 259 DM 7,-

SAWFISH-PD #1

Ha, da haben wir ja eine Programmsammlung, die sich eher sehen lassen kann. Beginnen wir aber gleich mit dem ersten Programm:

Classic Painter: Ein nettes Zeichenprogramm mit vielen Funktionen, wie z.B. kopieren, verschieben, zoomen usw. Man kann prima damit zeichnen und ich muß ehrlich sagen, daß schon dieses Programm alleine die Disk wert gewesen wäre. Aber dies ist bei den auf dieser Diskette beinhalteten Programmen im allgemeinen der Fall, sie haben alle einen recht hohen Standard. Wer also zeichnen will, sollte sich einmal Classic Painter ansehen, fakt ist, daß man nicht ein Programm in der Art von "XL-Art" z.B. erwarten darf, aber man muß auch den Preisunterschied sehen.

Othello II: Und auch dieses Spiel wäre diese PD-Disk schon alleine

PD-HIGHLIGHTS

wert. Es handelt sich um das berühmte Othello, die Grafik ist genial und man kann alleine oder zu zweit spielen, ein Höllenspaß sage ich Euch. Und diese Höllengrafik und die tollen Animationen, das muß man gesehen haben.

Breakthru: Eine interessante Version des Klassikers "Breakout" oder "Arkanoid". Es gibt rote und blaue Steine. Trifft man die roten, so explodieren die Steine rundum mit. Ein tolles Spiel mit toller Grafik, das man einfach gesehen haben muß. Ein Spiel das süchtig macht, ist ein Level geschafft, so muß man den Ball auslesen, um in den nächsten Level zu kommen.

Bruce Lee's Return: Ein Kampfsportspiel mit netter und abwechselnder Grafik für einen oder zwei Spieler. Gegen den Computer zu gewinnen ist schwer, aber mit zwei menschlichen Spielern macht dieses Spiel sehr viel Spaß.

Cad: Wie der Name schon sagt ein C.A.D.-Programm. Wie Classic Painter wird auch dieses Programm fast gesamt über den Joystick gesteuert. Die Bedienung ist einfach und Freunden von C.A.D.-Zeichnungen werden sich sehr schnell mit diesem Programm anfreunden.

Reflection: Hierbei handelt es sich um ein Action-Spiel, in dem man den Lichtstahl so steuern muß, daß die feindlichen Objekte getroffen werden.

Planetblaster: Hier steuert man ein kleines Raumschiff auf dem Boden umher und muß das Grünzeug, das von der Decke heruntersinkt abballern, bevor es überhand gewinnt. Der einzige Feind ist der umherspringende Ball, eine Berührung mit diesem ist für den Spieler absolut tödlich. Ein nettes Spiel für zwischendurch.

Megamaze: Dies ist ein Denkspiel hinter dessen Sinn oder Unsinn ich in der leider recht kurzen Testphase nicht gekommen bin. Auch hier gilt: Wer etwas weiß, soll entweder mir

oder der Redaktion des Atari-Magazins schreiben.

Atis: Wie der Name schon vermuten läßt, handelt es sich um eine Umsetzung des bekannten Tetris. Fakt ist, es gibt bessere Programme dieser Art, man muß aber auch berücksichtigen, daß dieses Spiel in Turbo-Basic geschrieben wurde und dafür bietet es doch erstaunlich viel. Auch ist eine nette Grafik vorhanden. Es gibt sicherlich schlechteres...

The Golden Sword: Hierbei handelt es sich um ein gutes Textadventure, allerdings völlig unverständlich, daß es in Englisch gehalten wurde. Der Programmierer ist deutscher Herkunft. Strange, very strange, aber dennoch gut.

Spacerun: Man fliegt mit seinem Raumgleiter durch verschiedene Phasen, wie Kometen, Koridore oder Barrikaden und muß in der letzten Phase die Raumbasis erreichen. Für ganz ab und zu zwischendurch ein nettes Spiel, das teilweise sehr schnelle Reaktionen verlangt.

Ufo: Dieses Spiel muß man sich wie das berühmte Tontaubenschießen in Summer Games vorstellen, nur eben im Weltall und man muß nicht versuchen, irgendwelche Tontauben abzuballern, sondern Ufos.

Best.-Nr PD 260

DM 7,-

SAWFISH-PD #2

Auch den zweiten Teil dieser Serie können wir Euch diesmal präsentieren. Hier geht es genau dort weiter, wo der Autor mit der ersten Diskette aufgehört hat. Es wird Euch hier noch mehr aus noch mehr Bereichen geboten. Doch genug der Vorrede, her zu wir go:

Bubbie: Es handelt sich hier um ein Denkspiel mit Action-Elementen. Das Prinzip ist schwer zu beschreiben, scheut es

Euch einfach einmal an, aber ich sage es Euch gleich: Es ist höllenschwer.

Per Elias: Eine kleine Musikdemo, die das Stück "Für Elise" von van Beethoven abspielt.

Prelude: Noch eine Musikdemo, diesmal ist Chopins "Prelude" dran.

Greeneleaves: Noch eine Musikdemo.

Dr. Freps: Ein nettes Baller/Action-Spiel. Beware of Dr. Freps Smiling. Das Ziel des Spieles besteht darin, den Doc vollkommen abzubellern, was aber gar nicht so einfach ist, wie Du feststellen wirst, nachdem Du das Spiel begonnen hast. Irgendwie der totale Spaß, obwohl das Spiel völlig einfach gehalten ist.

Golf: Ein Golfspiel mit netter Grafik, die Eingabe der Schläger und Richtung erfolgt vollkommen über Tastatur, macht aber Spaß.

P.S.E.: Etwas für die Chemiker unter Euch ist dieses Programm. Durch Eingabe des Elementes wird auf dem Schirm alles wissenschaftliche über dieses Element aufgelistet.

Tron Light Cycle: Eine weitere Umsetzung des Tron-Klassikers. Neja, es gibt ja schon tausende Umsetzungen, ich halte diese Version deshalb für etwas überflüssig.

Milton Bradley's Simon: Eine weitere Umsetzung eines berühmten Spieles. Gespielt wird über Tastatur.



Jubiläumsangebot

Bitte beachten!!!

Jubiläumsangebot auf der

Seite 19 !!!

Dort können Sie PD's bereits für nur

DM 3,50 je Diskette erwerben



Maze Mouse: Ein sehr komisches Spiel. Man bestimmt Start- und Endpunkt. Am Startpunkt startet die Maus im Labyrinth und erforscht es. Gelingt sie auf den vorher bestimmten Endpunkt, ist das Spiel vorbei. Ziel ist es, die Maus soviel erforschen zu lassen wie nur möglich. Wie schon gesagt, sehr komisch, aber auch einmal etwas anderes.

Gwep: Sehr eigenartiges Spiel. Wann ich der Prinzip nichtig verstanden habe, dann ist es das Ziel, mit der Spielfigur den Ball einzufangen, aber ich kann mich auch irren, dieses Spiel ist sehr streng...

Slurp: Auch hier kapiert ich nicht ganz, um was es hier eigentlich geht und wie man Punkte bekommt.

Besse War: Ein Taktspiel, wo man gut schätzen muß, da man die feindliche Raumbasis treffen muß durch Eingabe der Gradzahl und der Geschwindigkeit des Schusses.

Meze: Ein tolles Spiel. Man steuert mit dem Joystick eine unsichtbare Spielfigur durch das Labyrinth, von dem man immer nur einen kleinen Ausschnitt auf dem Schirm sieht und muß die ganzen grünen Punkte einsammeln und dann ins Ziel gelangen. Da man keine Spielfigur sieht, steuert sich das ganze ein wenig seltsam, aber es geht. Hat man das Spiel geschafft, dann sieht man das ganze Labyrinth nochmals auf dem Schirm, wo man gestartet ist, wo die Punkte waren und wo das Ziel war und wie lange man dazu gebraucht hat.

The Universe Fighting Contest: Auch wieder ein richtig tolles Spiel. Man erhält zuerst Infos über seinen Gegner und kann dann in die Schlacht gegen ihn treten, die im

Weltall stattfindet. Man steuert das Spiel vom Cockpit des eigenen Schiffes aus und muß versuchen, die gegnerischen Raumschiffe abzuballern, wenn sie sich im Zielfadenkreuz befinden. Wirklich genial.

Globe: Ein kleines Animationsprogramm.

Miner 2059er: Der Klassiker, besser machen konnten wir ihn nicht, aber auch nicht schneller. Macht aber trotzdem Spaß, sehr eigenartige, einfache Grafik.

Racing: Ein kleines Autorennspiel, das aber sehr schnell langweilig wird. Hat aber eine nette Grafik.

Galaxien: Hat nichts mit dem Klassiker zu tun, den wir auch diese Ausgabe separat vorstellen. Angriff der Weltraumvögel, die mit elektrischen Blitzen auf einen schießen. Ist sehr einfach zu schaffen und deshalb auch weniger interessant.

Montezuma Strikes Back: Eine weitere Umsetzung eines Klassikers, macht aber trotz der einfachen Aufmachung irgendwie Spaß. Die Grafik ist lustig geworden, man muß aber auch berücksichtigen, daß dieses Spiel bald zehn Jahre auf dem Buckel hat, denn der Autor programmierte dieses Spiel bereits 1985.

Golf 85: Und wieder ein Golfspiel, diesmal aber noch besser. Anfangs steuert man über den Joystick Richtung und Schalkraft, beim putten dann geht alles über Tastatureingabe. Macht aber Spaß, dieses Spiel zu spielen.

Insgesamt gesehen erwartet Euch bei dieser Disk wieder eine interessante Mischung. Vorliegend habe ich bisher drei Disketten der Sawfish-Reihe, ich hoffe, der Autor macht weiter, denn diese Disketten bringen neuen Wind in die PD-Szene, da es sich hier um Programme handelt, die auf noch keiner anderen PD-Disk zu finden waren. Kauft Ihr Euch also eine solche PD-Disk, so könnt Ihr davon ausgehen, noch keines der Programme zu haben.

Best.-Nr. PD 261 DM 7,-

Aber machen wir nun weiter mit der dritten Diskette der Sägefisch-Reihe.

SAWFISH-PD #3

Und auch bei der dritten Disk hat der Autor keine Mühen gescheut und eine sehr bunte Mischung zusammengestellt, die ich Euch jetzt einmal kurz vorstellen möchte.

Quedromanie: Ein kleines Denkspiel. Es gibt zwar schon mehrere Sorten dieses Spielers, aber die vorliegende ist eine sehr gute, da auch eine nette Grafik vorhanden ist. Das Spielprinzip ist schwer zu erklären, aber wenn Ihr das Spiel selbst seht, wißt Ihr sofort, um was es geht. Wenn dennoch nicht, dann könnt Ihr mal kurz bei mir anrufen, wenn Ihr Lust und Laune habt.

Replace All Types: Soweit ich das jetzt beurteilen kann, handelt es sich um einen kleinen Zeichensatzeditor, der die Zeichen dann als Data-Zeilen im Programm ablegt. Aber auf diesem Bereich gibt es doch einiges besseres.

Replace All Types 2: Das gleiche nochmals, in einer etwas anderen Version.

Escape from Veemue: Ein kleines Labyrinthspiel. Man stürzt mit seinem Raumschiff ab und muß auf dem fremden Planeten nun versuchen, wieder davon wegzukommen. Sehr interessant zu spielen.

Die Mezel Tozel Sound Demo Sammlung: Hier kann man 26 kleine Soundeffekte abrufen, die man dann auch z.B. in eigenen Programmen verwenden kann, die Effekte reichen von einer einfachen Explosion bis hin zum Hyperwarp.

Sawfish Synthesizer 5: Ein kleines Musikkeyboard für einfache Musik.

MGE Quest For The Right Sound: Nochmals eine Art Musiksynthesizer.

The Space Factory: Hierbei handelt es sich um ein gutes und interessantes Wirtschaftspiel, allerdings in englischer Sprache.

Spaceway: Und wieder ein kleines Flugspiel. Man muß mit seinem Raumschiff eine bestimmte Zeit lang durch den Kanal fliegen, ohne dabei irgendwo anzudocken.

Schriftarten: Hier kann man eine Schriftart wählen und gut. Naja.

Jack Rabbit: Auch dies ist ein Spiel, bei dem ich nicht ganz begriffe, worum es geht. Es sieht aus, wie auf einem antiremetalen Schachbrett. Vielleicht findet es ja einer von Euch raus, um was es hier geht.

Wariörde: Die etwas andere Pong-Variante. Ausgelegt für einen oder zwei Spieler. Macht aber immer Spaß, zieht es Euch einfach mal rein.

Manuett: Noch eine Musikdemo, diesmal vom guten alten Mozart (das Original - Insiderjoke).

3-Voice: Eine recht nette Musikdemo, die Melodie hört sich sehr gut an, wenn man das noch mit einem Composer richtig reusholt, denn kann man daraus noch einen richtigen Ohrwurm machen.

Turbo-Basic Demo: Zeigt nette Effekte, wie man in Turbo-Basic eine senkrechte Laufschrift erzeugt und dazu noch einen kleinen Sound abspielt.

Jumping Ball: Eine weitere Demo, die einen plasmischen Ball zeigt, der auf dem Schirm umherspringt, inklusive Schatteneffekt.

Alienworld: Ein tolles Ballerspiel, bei dem man auch darauf achten muß, daß man die richtige Höhe hat, damit das feindliche Schiff abgeschossen wird. Gute Grafik.

Woolly - The Worm: Ein Wurm darf sich nicht in den Schwanz beißen-Spiel, das aber direkt Spaß macht und eine lustige Grafik hat. Zudem dieser Wurm Bananen verspeißt. Lustig! lustig.

Trampoline: Ein Spiel, das vom Prinzip her in Richtung Miner 2049er geht, allerdings gerät man in die verschiedenen Stockwerke nicht über Leitern, sondern durch einen Sprung auf ein Trampolin.

Nypy: Wieder ein tolles Labyrinthspiel mit lustiger Grafik. Man befindet sich in einer Höhle und muß hier nun entkommen. Aber Vorsicht! Nicht mit den Mini-Vulkanen zusammenstoßen!

Glip: Und noch ein Labyrinthspiel. Auch wieder mit lustiger Grafik und

diesesmal kann man sich sogar eine von drei Spielfiguren herausuchen.

Breakout Construction Set: Eine Arkanoïd-Variante, nur diesesmal kann man sich die Levels selber zusammenstellen. Die Grafik ist nicht ganz so gut, wie bei dem Spiel von der ersten Diskette, aber der man sich hier die Screens selber definieren kann, macht auch diese Version Spaß. Man kann die Levels dann auch abspeichern und wieder einladen. Sicherlich nicht schlecht. Würde mich nicht wundern, wenn es bald die ersten Leveldisketten zu diesem Spiel geben sollte.

Eagles Castle: Und nochmals ein Textadventure, diesesmal hat es der Autor aber in deutscher Sprache verfaßt. Ganz nett.

Best.-Nr. PD 262 DM 7,-

Abschließend möchte ich noch vermerken, daß sich der Autor sehr viel Mühe mit der ganzen Software gemacht hat. Das sieht man an einzelnen Programmen deutlich an. Mir ist aufgefallen, daß die Titel recht alt sind, aber dennoch eine gute Qualität aufweisen. Hoffentlich programmiert der Autor weiter und beschenkt uns noch weitere Disketten dieser Machart. Sie bieten recht viel, zudem aus allen Bereichen etwas und sind zum Supergünstigen PD-Preis zu erhalten.

Aber machen wir mit den weiteren PD-Disketten weiter, die zum Glück nicht mehr so sehr ausarten, was die Beschreibungen betrifft.

MD8-Files

Für Freunde der MD8-Files, die z.B. den Fampy-Player haben, gibt es hier auf sechs beidseitig bespielten Disketten neues Material für Ihren Player. Allzuviel kann man über dieses Thema nicht sagen, was sich auch mal positiv auswirkt, da dann diese PD-Beschreibung recht kurz ausfällt. Best.-Nr. PD 263 A-F DM 29,-

Mega-Demos III

Auch diese Ausgabe haben wir wieder eine Diskette mit Demos für alle Freunde dieser kleinen Streiche. Wir bringen jetzt erstmal immer wieder einen Teil dieser Demoserie. Sollte

Euch dies weniger zusagen und Ihr lieber andere Demos sehen wollt, so schreibt uns, wir setzen dann die Weiterführung der Mega-Demos Serie ab, aber ich persönlich finde, daß es eine sehr gute, umfangreiche Sammlung darstellt. Aber beginnen wir nun mit der Besprechung der einzelnen Demos:

Music Hall 88: Eine Zusammenstellung mehrerer toller Musiken. Super gelungen ist auch die Melodie während des Ladevorgangs.

Last Fucked Demo: Eine tolle Demo mit super Effekten.

Robocop: Erstmals wird eine ST-Oberfläche simuliert und das eigentliche Demo daraus geladen. Per Space kann man wählen zwischen dem Robocop Bild oder man kann sein eigenes Bild zeichnen.

Studio Dream: Eine sehr umfangreiche Demo, die es in sich hat. Anschauen und staunen! Die Grafiken sind genial geworden und die Anime bonen dazu, wow!

Music Hall 89: Grafikanimationen während des Ladevorgangs, das könnt Ihr per dieser Demo sehen. Super Grafik und tolle Sounds per Tastendruck.

Insgesamt gesehen eine mehr als fantastische Zusammenstellung von sehr vielen tollen Demos, die einen wahren Augenschmaus entfachen. Best.-Nr. PD 264 DM 7,-

Abschließend noch ein paar Worte: Die PD-Ecke ist diesesmal sehr umfangreich geworden, was aber auch daran lag, daß ich versuche, jedes Programm kurz zu erklären, ich hoffe, daß dies auch in Eurem Sinne ist.

Wir wünschen Euch nun noch viel Spaß mit diesen PD's und bestellt Euch mit der nächsten Bestellung gleich diese SAWFISH-PDs mit, es lohnt sich wirklich, für so wenig Geld habt Ihr noch nie soviel tolle Software bekommen. Aber ich will jetzt zum Ende kommen, die PD-Ecke ist schon mehr als überlang und ich hoffe, daß Bwane Rätz alles durchgehen läßt.

Euer Powersoft-Markus.



Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Autregend

PD-MAG 4/94

Wieder einmal ist die Verlängerung der Mitgliedschaft bei Power per Post hinter uns und wieder einmal hat sich das PD-Mag mit fast unveränderter Leserzahl aus der Affaire gezogen. In unseren schweren Zeiten ist dies ein sehr positives Zeichen, denn die Leser scheinen ja wohl vom PD-Mag überzeugt zu sein.

Auch in dieser Ausgabe habe ich mir große Mühe gegeben, das Vertrauen der Leser zu rechtfertigen. So erwarten Euch diesmal 6 Softwaretests, die Speedy 1050 wird genauer unter die Lupe genommen und in der Tips und Tricks-Ecke gibt es jede Menge



Schummelpokes zu den bekanntesten Spielen. Im Basickurs setzen wir die Mini-Serie über Scrolling in Atari-Basic fort und es gibt einiges an interessanten Neuigkeiten rund um die Atari-Szene.

Insgesamt wartet diese Ausgabe mit 20 Texten und ca. 100 Bildschirmseiten auf. Natürlich kommt auch die Software nicht zu kurz. Wie immer ist der CSM-Editor mit dabei. Für die Knobelreunde habe ich das CIA-Abenteuer, ein lustiges Adventure in

deutscher Sprache mit auf die Disk gepackt. Die Ace-Demo von Magnus Solt ist ebenfalls mit dabei.

Für den Einsteiger in Atan-Basic sind die Programme Magic, Screendump und Lauf2 sicher das richtige. Bei Lauf2 handelt es sich um das Übung zum Basickurs, Ihr braucht also nichts mehr abtippen.

Für Leute, die oft mit Bilanzen arbeiten ist Graphix das aicher das optimale. Dieses Bilanzgrafikprogramm bietet auch die Möglichkeit Tabellen abzuspeichern.

Zum Schluß ist da noch Reversi, eine recht Spielstarke Othello-Variante.

Die komplette zweite Disk wird diesmal von der Cool Emotion Demo beansprucht! Ich finde, diese Demo ist den Platz wohl Wert.

So, wie Ihr seht ist trotz der Cool-Emotion Demo für jeden etwas dabei. Und nun seid mal ehrlich, wo kriegt Ihr so einen Haufen an Informationen und Software zu einem so günstigen Preis? Natürlich nur hier bei Power per Post! Also, fackelt nicht mehr länger sondern greift zur Bestellkarte und holt Euch Euer PD-Mag 4-94 für nur 12,- DM oder gleich das Halbjahresabo für nur 25,- DM! Es lohnt sich! Best. Nr. PDM 494 12,- DM

Bitte beachten Sie auch unser günstiges Angebot auf der Seite 56.

Syzygy 4/94

Auf in ein neues Halbjahr SYZYGY. Leider sind die Prüfungen immer noch nicht ganz vorbei, wir beide haben noch mündliches vor uns, so daß auch diese Ausgabe wieder in totalem Streß entstand (besser gesagt zu der Zeit, als dieser Text geschrieben wurde muß es eigentlich noch "entstehen wird" heißen). Aber was wäre ein Syzygy, das mal nicht

im Streß entsteht, das wäre ja langweilig.

Leider müssen wir auch diesmal wieder sehr viel selbst erledigen, denn wir bekamen nur von zwei



Abonnenten Post, die uns mit Textbeiträgen unterstützen. Herzlichen Dank einmal an dieser Stelle an alle Artikelschreiber der Vergangenheit, Ihr wißt gar nicht, wie sehr Ihr uns immer unterstützt habt.

Leider haben wir es zur Ausgabe 3/94 immer noch nicht geschafft, die Gewinner unseres Wettbewerbs bekanntzugeben, es ging immer alles im Prüfungsstreß unter, aber wir haben es uns fest vorgenommen, es mit dieser Ausgabe endlich anzupacken. Was Ihr in dieser Ausgabe genau lesen werdet, des wissen wir auch noch nicht zum Zeitpunkt des Verfasses dieses Textes. Wir haben ja schließlich noch eine Woche Zeit, das Syzygy an PPP zu schicken.

Wir werden wieder versuchen, allgemein über die XL/XE-Szene zu berichten, haben zwei Leserbriefe, ein paar Testberichte, einen Bericht der Messe in Halle, die dort im April stattfand und ja, hmm, was haben wir noch? Naja, sagen wir es mal so:

Wir werden wieder eine geballte Ladung Lesestoff auf Euch loslassen. Wir werden unser Konzept weiterführen und Software nur als Ergänzung nehmen, unsere Leser meinen, wir

sind damit auf dem richtigen Weg, denn nochmals schon 1000mal gesehene PD-Software zu veröffentlichen, darauf haben wir ehrlich gesagt keine Lust.

Wir bieten unseren Lesern lieber viel Lesestoff, auch wenn ein Tester anderer Meinung ist, daß es schiefbar zu mühsam ist, die Diskette zu wenden, aber lest zu diesem Thema einen separaten Artikel in diesem Atari-Magazin.

Laßt euch einfach überraschen, was Euch erwarten wird, ich danke nicht, daß wir Euch enttäuschen werden.

Best.-Nr. AT 307 DM 9,-

DISK-LINE 29

Hier kommt für die heißen Tage eine Menge cooler Software für alle ATARI XL/XE-Besitzer:

Bei **BAUM DES PYTAGORAS** kann man Fraktale mal ganz anders erleben, denn gemäß dem Satz des Pythagoras wird er hier aus lauter Quadraten zusammengesetzt, wobei man selbst wählen kann, wie fein oder grob die Zeichnung werden soll, und dies sogar in Farbe!

Für gute Unterhaltung wird auch unsere **FILMDEMO** sorgen, dort wird

ein actionreicher James-Bond-Trickfilm gezeigt, bei dem an Munition genauso wenig wie an List und Tücke gespart wird!

Wenn das nicht aufregend genug ist, der sollte sich am Spiel **HELICOPTER XT3** versuchen, bei dem neben einer bunten Grafik auch noch tolle Musik geboten wird und man sich bei einem neuen Rekord sogar in die Siegerliste eintragen kann.

Zur Entspannung eignet sich unsere Musikdemo **GET OUT YOUR LAZY BED** ganz gut, man kann eine witzige und ziemlich lange Melodie hören.

Für alle, die an Chemie interessiert sind, bietet diese Ausgabe das **CHEMIEABFRAGE-PROGRAMM**. Dabei wird das Periodensystem der Elemente abgefragt - die einzelnen Elementsymbole genauso wie deren Namen.

Zu Lachen gibt es dann etwas beim **SCHERZFRAGENPROGRAMM**, bei dem man Scherzfragen gestellt bekommt und später die Antwort erfährt. Man kann es auch beliebig erweitern und verändern.

Außerdem wartet das Quizspiel **AHS-WER** auf Sie: Zu fünf Gebieten werden mehrere Fragen gestellt, bei dem es auf Ihr Allgemeinwissen ankommt. Werden viele Fragen richtig beantwortet, winkt sogar eine Überraschung! Auch Mausbesitzer werden sich freuen, denn man kann dieses Programm mit der Tastatur und der Maus bedienen!

Sie sehen, es gibt auf dieser Ausgabe wieder viel zu entdecken, deshalb schnellstens besorgen, starten, sehen und ausprobieren!

Best.-Nr. AT 308 DM 10,-

Doc Wire's Solitaire Edition

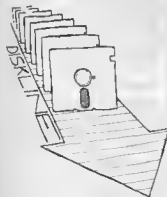
Falk Büttner alias Futurevision hat wieder ein neues Spiel der XL/XE-Gemeinde offenbart. Es handelt sich dabei um eine Umsetzung des Brettspiels **SOLITAIRE**. Aber beginnen

wir einmal ganz von vorne, beim Laden der Diskette. Nach kurzer Ladezeit erscheint ein schönes Ladebild und eine tolle Titelmelodie ertönt, die aber leider nach ein paar Minuten zu nerven beginnt. Aber es ist ja nur das Titelbild und man kann es mit der **START-Taste** jederzeit wieder abbrechen.



Die Nachricht erscheint, ob man die Spielanleitung sehen will. Jetzt wird auch klar, warum keine Anleitung dabei war, sie befindet sich nämlich auf dieser Diskette und ich hatte schon gedacht, ich bekomme wieder so eine halberbige Testversion zu Gesicht und bekomme nachher wieder von allen den Anschlag, daß ich nur die Hälfte der Features erwähnt habe, die tatsächlich vorhanden sind, aber im vorliegenden Programm scheint dies ja nicht der Fall zu sein. Aber widmen wir uns nun einmal dieser Spielanleitung: "Die Welt ist entsetzt, denn Doc Wire hat wieder zugeschlagen."

Um für seine scheußlichen Experimente eine Versuchsperson zu besitzen, schlich er sich nachts in Dein Zimmer und entführte Dich, um Dir Dein Gehirn herauszusaugen. Scheinbar war es Dein Flehen und Bitteln (oder die Tatsache, daß du einen künftigen XL/XE besitzt), oder der Vollmond in dieser Nacht, der den Doc dazu bewog. Dir noch eine letzte Chance zu geben. Er führte Dich in einen dunklen Raum, in dem nur ein Tisch und ein Stuhl standen. Auf dem Tisch befand sich ein Solitaire Brettspiel.



GAMES

Wenn es Dir nun gelingen sollte, die Figuren so abzuräumen, daß nur noch eine einzige übrigbleibt, hast du Deine Freiheit wieder, andernfalls bedeutet es für Dich den Tod." Sowie einmal zu der etwas morbiden Vorgesichte, Frankenstein lebt oder so ähnlich. Naja, lassen wir das jetzt einmal und widmen uns dem eigentlichen Spiel.

Ich will es hier kurz erklären, denn es gibt viele Leute, die Solitaire nicht kennen, wie ich in meinem recht jungen Leben schon feststellen konnte, aber wer weiß, vielleicht ist man mit neunzehn Jahren noch zu jung, um etwas über das Leben erzählen zu können. Aber lassen wir auch dieses Thema sein, denn das Atari-Magazin soll ja den Atari zum Inhalt haben, nicht irgendwelche psychologische Hintergedanken eines Grün-schnablers.

SOLITAIRE ist ein Denkspiel für einen Spieler und das Spielfeld hat die Form eines großen Pluszeichens. Das gesamte Spielfeld ist nun mit Steinen belegt und man kann sich einen Stein herausuchen, den man verschwinden lassen möchte. Denn das Spiel sieht so aus, daß man einen weiteren Stein verschwinden lassen kann, indem man mit einem Stein über einen anderen springt und das Feld nach diesem Stein frei ist. So ist es nun die Aufgabe, das Spielfeld zu räumen, daß nur noch ein einziger Stein übrig bleibt, den man je nicht abräumen kann.

Bei dieser Version kann man nun mit der "A"-Taste während des Spieles aufgeben, falls man keine Möglichkeit mehr sieht, die Musik kann mit der "M"-Taste ein- und wieder ausgeschaltet werden und mit "O" wie Out verläßt man das Spiel in Richtung Self-Test.

Ist das Spiel geladen, sieht man das Spielfeld und einen netten grafischen Hintergrund und kann gleich loslegen, gespielt wird mit dem Joystick. Die Grafik ist sehr nett anzusehen und die Steine werden auch nicht kurz mal umgelegt, sondern werden schön

weich und langsam auf das neue Feld bewegt, kurzum, es ist sogar ein wenig Animation vorhanden.

Die Hintergrundmusik läuft nach ein paar Minuten an, zu nerven, was aber vielleicht nicht nur an der Musik selber liegt, sondern daran, daß ich sonst auch keine Plastikmusik höre. Spielen läßt sich recht gut und es macht auch Spaß.

Man wird zwar nicht süchtig von diesem Spiel, aber es endet so, daß man es zwischendurch immer wieder einmal hervorkramt und sich das ganze antut; für zwischendurch die kleine Mahizeit, ähäh das kleine Spielchen meine ich natürlich. Kurzum ein nettes Spiel zu einem netten Preis.

Markus Röser

Best.-Nr. AT 305

DM 19,-

Mr. Do

Hallo Freunde.

Desmal habe ich einen echten Klassiker im Test, und zwar Mr. Do! Mr. Do ist ein Gärtner, der in seinem Garten Kirschen ernten möchte. Dabei wird er allerdings von fiesen Monstern angegriffen. Zum Glück kann sich unser kleiner Gärtner mit der lustigen, roten Zipfelmütze gut wehren. Er kann eine Zauberkugel werfen, die ein Monster vernichtet und dann wieder zu Mr. DO zurückkehrt.

Das ganze Spiel ist ausgesprochen auf niedlich zurechtgemacht. Die Monster sehen nicht gerade fies aus und unser kleiner Held ist in seinem Rot-Weiß gepunkteten Anzug wirklich nett anzusehen. Die Hintergrundgrafik gibt sich dann eher einfach. Der ganze Garten benimmt sich etwas seltsam, da man sich immer einen Weg hinein graben muß. Über Gras laufen ist also nicht drin. Ist aber auch ziemlich unwichtig. Das Spiel wird ab dem 4. Level recht flott. Dann erscheinen bis zu 10 Monster pro Level.

Es gibt 3 Sorten von Monstern:

Alphamonster, diese Monster tragen Buchstaben auf der Brust. Hat man

durch Abschluß dieser Buchstaben das Wort EXTRA zusammengesammelt, gib's ein Extraleben und der Level gilt als gelöst. Hierbei wird ein niedliches Bild mit Musik gezeigt.

Blue Combos, diese Monster kommen nur zum Vorschein, wenn Mr. Do einen Bonusgestand einsammelt. Man kann sie alle abschießen oder sie in Äpfel verwandeln, wenn man das begleitende Alphamonster erledigt.

Zum Schluß gibt's da noch die ganz normalen Monster. Sind hiervon alle erledigt, ist der Level ebenfalls gelöst. Diese Monster können sich beim Erscheinen der Blue-Combos nicht mehr bewegen. Wenn also nur noch wenige von ihnen da sind, kann man besser diese Ausschleien als sich mit den schnellen Combos einzulassen.

Wer nicht gerade der Monsterjäger ist, kann die Level auch durch einsammeln aller Kirschen beenden.

Mr. Do ist ein sehr amüsantes und sehr schnelles Spiel, das eher in die Sparte Geschicklichkeit gehört. Die Grafik wird aus einer schrägen Draufsicht gezeigt und ist gut gelungen. Der Sound paßt ausgezeichnet zum lustigen Spiel und die Motivation hält sehr lange an. Toll ist auch, daß mit 2 Spielern gespielt werden kann.

Leder ist dies nicht gleichzeitig möglich, aber was soll's, man kann nicht alles haben. Wer ein lustiges Spiel mit hoher Langzeitmotivation sucht ist hier gut beraten. Ich kann Mr. Do nur empfehlen.

Wertung von 1= mies bis 10=super

"Grafik 7"

"Sound 7"

"Motivation 9"

"Gesamt 8"

Knapp am Hit vorbei, aber dennoch sehr gut!

Sachsa Röber

Final Legacy

Und wieder haben wir etwas aus den dunklen Ecken herausfischen können, was Euch vielleicht an Spiel interessieren könnte. Es handelt sich hierbei um FINAL LEGACY, sicherlich einem besseren Strategiespiel mit Action-Elementen, das zudem noch eine sehr gute Grafik bietet. Doch alles einmal der Reihe nach.



Du bist Kommandant auf dem Zerstörer "Legacy" und Dein Ziel ist es, das von feindlichen Armeen besetzte Gebiet zu befreien, daß Dein Land wieder in Ruhe sein Leben leben kann und wieder Frieden einkehrt.

Hast Du das tolle Titelbild überflickt und das Spiel gestartet, findest Du Dich auf der Karte wieder, auf der Du das Zielgebiet siehst. Deine eigene Position, die verschiedenen Städte, die es zu befreien gilt und dann noch Stationen, wo Du wieder Sprit für Dein Schiff auftanken kannst. Sobald alle Städte wieder zurückerobert sind, geht's weiter; diesesmal hast Du einen höheren Rang und auch das Spiel im allgemeinen wird etwas schwerer.

Du steuerst die Legacy und durch einen Kreis rundherum wird quasi der Einflußbereich angezeigt. Jetzt kannst Du auf Städte gezielt zufliegen, wirst aber vielleicht von der Luft und vom Wasser her attackiert.

Aber was heißt hier eigentlich oder? Oftmals ist es so, daß alles auf einmal kommt. Übel wird es, wenn man nebenher noch eine Stadt befrei-

en will und auch noch vom Landweg aus angegriffen wird. Aber auch die Feinde haben verschiedene Schiffe, so kannst Du Transporter versenken oder aber Du triffst auf einen Zerstörer, oder gleich eine ganze Kolonne Zerstörer, dann wird's lustig.

Der Seekampf sieht dann so aus, daß man noch den Bug des eigenen Schiffes sieht und dann sich in kleinen Kreisen bewegen kann, bis man das feindliche Schiff gefunden hat, und dann kann losgeschossen werden oder man versucht, den abgefeuerten Torpedos der feindlichen Schiffe auszuweichen, bevor sie einen treffen. Der Luftkampf sieht etwas anders aus. Hier sieht man den Himmel und die anschwärmenden Formationen feindlicher Flugzeuge, diese gibt es nun mit dem Fadenkreuz einzukreisen und abzuballern.

Eine Stadt erobert man anders zurück. Man sieht ein kleines Fenster, dort kann man mit seinem Fadenkreuz in alle Richtungen schauen und sich am Radar orientieren, wo sich noch feindliche Fahrzeuge befinden, eine Stadt ist befreit, wenn alle Fahrzeuge abgeballert sind. Ein Level ist geschafft, wie schon erwähnt, wenn alle Städte befreit wurden.

Das ganze hört sich jetzt hier viel leicht ein wenig monoton an, aber es ist ganz interessant; man steuert alles von einem Hauptbildschirm aus und zudem e) kommt alles anders, b) als man denkt. Und nicht vergessen darf man den Sprit. Es gibt viel zu tun und auch viel zu beachten.

Das Gute ist, daß man nur eine sehr kurze Einarbeitungszeit braucht, besser gesagt vielleicht das erste Spiel, denn es ist alles per Joystick auszuwählen und alles ist in einfachem Englisch gehalten und zudem wurde auch darauf geachtet, daß nichts zu extrem wird, hinsichtlich der Steuerung und des Spielhintergrundes.

Die Grafik ist sehr gut geworden, auch schön bunt und die Animationen sind schön anzusehen, der Sound stimmt auch, von der tollen Titelmelo-

die bis hin zu den einzelnen Effekten. Der einzige Teil, was mir nicht so sehr gefällt ist der Luftkampf, denn dort wirkt die Grafik ein wenig monoton.

Spielspaß kommt auch auf. Der Schwierigkeitsgrad steigt sehr langsam an, was weniger toll ist. Ein ganzes Spiel, wenn man den Computer nicht vorher ausschaltet, dauert schon ein paar Stunden, bei "Final Legacy" handelt es sich also nicht um ein Spiel für kurz mal zwischendurch, man muß sich schon ausgiebiger damit belassen, aber dennoch macht es immer wieder Spaß. Spielt man es andauernd, wird es schnell langweilig, aber so jede Woche einmal, das geht in Ordnung und auch der Spielspaß bleibt erhalten.

Mit Sicherheit ein tolles Spiel auf diesem Steckmodul, eine Anschaffung lohnt sich schon.

Best.-Nr. ATM 1

DM 24.90

Galaxian

Blas' Or Be Blasted ein Klassiker von 1982 meldet sich zurück. Schon damals, als es erschien, bot es recht viel, vor allem was die vielen Farben anbelangt. Es handelt sich um ein Ballerspiel, in dem man als Spieler am unteren Schirmrand einen Raumgleiter steuert und alle anderen Aliens auf dem Schirm abballern sollte, bevor denen es gelingt, den Gleiter des Spielers abzuballern.

Es ist aber nicht so, daß sich die Aliens nur am oberen Schirmrand



Aktuelles im AM

herumtummeln, nein, sie schießen auch auf den Spieler und von Zeit zu Zeit wagt es auch ein Gleiter oder gleich ein ganzer Trupp Aliens aus der Angriffsformation auszubringen und den Spieler zu steuern. Da heißt es Obacht geben, nicht daß man noch ausversehen in einen Schuß eines angreifenden Aliens reinragt.

Grafisch geht das Spiel in Ordnung, es bietet eine abwechslungsreiche Grafik mit stellenweise sehr vielen Farben, die Animationen gehen ebenfalls in Ordnung. Der Sound besteht leider nur aus ein paar üblen Schußgeräuschen.

Aber man muß dem Spiel zugutehalten, daß es doch Spaß macht, endlich mal wieder ein ganz einfaches Ballerspiel zu spielen. Zudem muß man mit den Schüssen aufpassen, denn man kann nicht wie wild durch die Gegend ballern, sondern kann immer nur einen Schuß abfeuern und der nächste kann erst abgefeuert werden, wenn etwas getroffen wurde oder der Schuß den oberen Schirmrand erreicht hat und somit nichts mehr getroffen werden kann. Eine gewisse Einteilung wird also vorausgesetzt, jedenfalls in höheren Levels. In den ersten paar stellt dies noch kein Problem dar.

Freunde von Ballerspielen werden sicherlich schnell Gefallen an diesem Spiel finden, denn es ist wahrlich ein Klassiker, wie eben Asteroids oder Space Invaders und Klassiker sind eben unantastbar.

Aber auch schon rein als Sammelstück ist dieses Modul sehr wertvoll und gut zu gebrauchen, denn irgendwann wird es dieses Spiel auch nicht geben, denn neue Steckmodule werden ja nicht produziert und nun können wir eben solange liefern, wie der Vorrat reicht. Blast Or Be Blasted (wobei wir wieder beim Thema wären).

Best.-Nr. ATM 2

DM 24,90

Ballblazer

Und auch noch eine Art Sportspiel haben wir hier vorliegen, mit Ballblazer, einem Actionspiel mit Fußballelementen. Das ganze spielt weit draußen im Universum, es ist das Jahr 3097 und Du hast De dieses Jahr vorgenommen, der Champion des Universums zu werden.

Das Spektakel findet auf einer Plattform statt und Du kannst gegen den Computer antreten oder einen weiteren menschlichen Spieler. Jeder Spieler, sei er nun maschinell oder Mensch steuert von einer Raumbasis aus einen kleinen Gleiter über die Plattform. Mit diesen Gleitern, die in einem allertempo darüber hinweglegen, ist es nun das Ziel, den Energieball, der durch die Gegend schwebt, in das gegnerische Tor zu bringen.

Das ist aber nicht allzu einfach, denn das Tor jedes Spielers bewegt sich hoch und runter. Gespielt wird nun gegen die Zeit.

Der Bildschirm ist gesplittet, ein Spieler übernimmt die obere Hälfte, der andere die untere Hälfte und da alles wahnsinnig schnell ist, kommt es des öfteren vor, daß man die Orientierung verliert. Dies ist ein kleiner Mangel bei diesem Spiel, es hätte noch eine kleine Anzeige in die Ecke sollen, wo das gesamte Spielfeld verkleinert von oben zeigt, damit man eine Orientierung hätte, aber vielleicht wäre dann ein wenig der Spielspaß flöten gegangen, dann es macht auch immer wieder Spaß, sich wieder zurechtzufinden.

Die Grafik ist sehr gut geworden. Alles ist bis ins feinste ausgearbeitet, die Farben, die Animationen und die Geschwindigkeit stimmen. Die Pro-



grammierer von Lucasfilm, die uns auch schon "Rescue on Fractalus" besicherten, haben bei Ballblazer bei der Grafik wieder voll reingelangt. Auch die Soundeffekte stimmen wieder und stimmen einen voll auf das Geschehen ein. Es kommt selten vor, daß die Effekte so gut zum Spieleschehen passen, wie dies bei der Lucasfilm-Games der Fall ist. Der Spielspaß ist phänomenal.

Gegen einen weiteren menschlichen Spieler steigert sich dieser ins Unendliche, man kommt gar nicht mehr so schnell davon los. Ich denke immer zurück - letzten Winter die Ballblazer-Zocker-Nächte, wie wir sie später nannten. Da begannen wir abends um 18 Uhr, wollten uns gegen 21 Uhr mit ein paar anderen somewhere here in Heilbronn treffen, gegen 22 Uhr waren sie an, wo wir bleiben würden. Dies ist allerdings kein Einzelfall, sondern war ständig der Fall. Wir spielten und spielten, trugen regelrechte Meisterschaften aus. Dieses Spiel macht süchtig, was anderes fällt mir dazu nicht ein.

Da das Spiel auf Steckmodul ausgeliefert wird, entfallen auch die Ladezeiten voll und ganz, sodeß man gleich nach Einschalten des Computers mit dem Spielspaß loslegen kann. Aber sagt später nicht, ich hätte Euch nicht gewarnt, bei Ballblazer entsteht ein Mords Spielspaß und die Zeit vergeht schneller als beim Hyperwar-Flug.

Best.-Nr. ATM 3

DM 24,90

Hardball

Diese Ausgabe können wir auch einmal ein Sportspiel präsentieren. Trotz der anstehenden Fußballweltmeisterschaft handelt es sich nicht um ein derartiges Spiel. Vielmehr wohl um Amerikas Volkssport Nummer eins, Baseball. Dieses Spiel hat ja jenseits des großen Teiches den Stellenwert, den Fußball bei uns einnimmt. Mit diesem Steckmodul könnt Ihr nun den Flair dieser Sportart einfangen und alleine gegen den Computer oder zu zweit Euer Können unter Beweis stellen.

Das Ziel von Baseball ist es, soviel Leute wie möglich durch das Ziel zu

ATARI magazin - Module

bekommen. Dies funktioniert auf folgende Weise: Der Gegenspieler übernimmt die Rolle des Ballwerfers. Dieser versucht nun, an Dir vorbeizuschießen und wendet allerlei Tricks dabei an, denn nach dem dritten Ballwurf ohne Trefferfolg scheidet der eigene Spieler aus.

Trifft aber der Spieler den Ball, dann geht's ab. An den verschiedenen Stationen kann man pausieren und läuft nicht Gefahr, ausgeschieden zu werden. Ausgeschieden werden kann man, indem der, der den Ball fängt diesen an die nächste Station, wo der Läufer hinkommen würde, wirft.



Trifft der Ball dort vor dem Spieler ein, scheidet der Spieler aus, ansonsten kann er versuchen, weiterzulaufen oder den nächsten Schlag abzuwarten. Erzielt man mit dem Schlag einen perfekten Treffer, dann fliegt dieser bis in die Tribünenplätze und wird somit unerreichbar für die gegnerische Mannschaft, was bedeutet, daß man in aller Gemütsruhe einen sogenannten Homerun machen kann, wo alle Spieler, die sich auf dem Feld befinden, ins Ziel laufen. Jeder Spieler, der durchs Ziel läuft, ergibt einen Punkt.

Ich hoffe, ich konnte dieses Spiel einigermaßen erklären, um was es überhaupt grob geht. Denn ich habe immer wieder festgestellt, daß dieses fantastische Spiel in unseren Breitengraden immer noch sehr unbekannt ist.

Baseball ist eine sehr interessante Sportart und mit HerdBall bekommt ihr eine geniale Umsetzung für Euren Atari XL/XE. Die einzelnen Optionen erlauben sehr viel, wodurch das Spiel

sehr interessant wird, besonders wenn man sich gegenüber sitzt, will sagen zu zweit spielt.

Gegen den Computer zu spielen ist ein wenig öde, denn der ist sehr stark, da macht es gegen einen menschlichen Spieler viel mehr Spaß. Das Spiel wird komplett über den Joystick gesteuert, jeder Spieler übernimmt einen Joystick und ein Team.

Die Grafik könnte man durchaus als phänomenal bezeichnen. Die Autoren haben sich glatt selbst überrollen. HerdBall bietet eine sehr detailreiche, bunte, super animierte, schön anzusehende Grafik, die einen nicht mehr losläßt. Alleine schon beim Ballwurf diese Animationssequenzen, wow. Aber auch sonst wurde an alles mögliche gedacht, was die Grafik ausmacht.

An Sound gibt es viele tolle Effekte zu hören, die hundertprozentig zum Spiel passen und somit den Spielspaß noch erheblich steigern. Über-

haupt macht HerdBall sehr viel Spaß, besonders wenn man zu zweit spielt, für regnerische Sommertage oder falls man sich mal im Sommer ab und zu vor den Compy setzt, da könnte man sich glatt HerdBall antun.

Es ist aber kein Spiel für kurz mal zwischendurch, denn ein vollständiges Spiel dauert schon seine Zeit und wird eigentlich nicht langweilig. Ein rundum gelungenes Spiel, das auf Steckmodul ausgeliefert wird, die ewige Nachladeri von Diskette entfällt also voll und ganz.

Wer sich für mehr Sportspiele interessiert, sollte einmal in der Kommunikationsecke nachlesen, dort habe ich noch einen kleinen Brief verfaßt, den sich jeder Sportinteressierte genauestens durchlesen sollte, falls wir in Zukunft noch mehr Sportspiele veröffentlichten sollten.

Best.-Nr. ATM 4

DM 24,90

PD-MAG - ein Abo lohnt sich!

Sie erhalten für nur DM 25,- (bitte verwenden Sie, falls noch vorhanden, die entsprechende Bestellkarte aus dem AM 4/93) die 4 Ausgaben für das Jahr (1-4/93).

Bereits die Ausgabe 3/93 und 4/93 bestehen aus 2 Disketten, vollgepackt mit Informationen und ausgezeichneten Programmen (Siehe aktuelle Vorstellung auf der Seite 38).

Die neuen Ausgaben 1/94, 2/94 und 3/94 können Sie zum **Super-Sparpreis** von DM 25,- abonnieren.

Mit dem Abo des PD-MAG helfen Sie uns gleichzeitig die Zukunft für die Atari's zu sichern.

NEU: Diskline 26, 27 und 28

Alle Abonnenten des ATARI magazins haben noch die Gelegenheit diese drei Ausgaben zum Abopreis von nur DM 20,- zu bestellen.

Unterstützen Sie auch weiterhin unsere Arbeit !!!

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten

Neu: SYZYGY das Diskettenmagazin

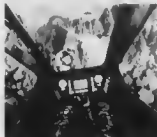
ATARI magazin - Module

Rescue On Fractalus

Es gibt da draußen im All eine Lebensform, die Jaggies, die sind eigentlich gar nicht freundlich auf Menschen gestimmt. Und dann lassen sich die Jaggies auch noch auf dem Planeten Fractalus nieder.

Fractalus ist für uns der wichtigste Planet des Kalamar Systemes. Klar, daß sich die Menschheit dies nicht gefallen läßt und den Planeten zurückerobern will. Dummerweise sind die Jaggies schlauer als man ursprünglich angenommen hat und alle V-Wings wurden abgeballert, die Piloten überlebten aber und tummeln sich nun auf Fractalus herum.

Die Aufgabe von Dir besteht nun darin, diese Piloten vom Planeten zu retten, bevor sie den Jaggies zum



Opfer fallen. Ganz zu Beginn befindest Du dich noch im Mutterschiff weit über der Planetenoberfläche von Fractalus. Doch sobald das Spiel gestartet wird, fliegst Du durch den Starikanal des Mutterschiffes ins All und dann Richtung Fractalus, bis Du auf der Planetenoberfläche angekommen bist.

Jetzt übernimmst Du das Kommando über das Schiff und kannst über die Planetenoberfläche fliegen, Jaggies abballern und Deine eigenen Leute retten. Du kannst in vielen verschiedenen Levels spielen, je nachdem, wie vertraut Du mit dem Spiel bist.

In Level eins gibt es keine Jaggies, in Level zwei und drei gibt's ein paar Jaggies und ab Level vier gibt es den

Levels entsprechend immer mehr Jaggies; es gibt mehr Bodenstationen der Jaggies und auch Ufos und noch mehr Piloten zu retten. Ab Level 16 dann gibt es die Fractalus-typischen neun-Minuten Tage und Nächte, nachts siehst Du nichts und kannst Dich nur auf Deine Instrumente verlassen. Dies kann aber auch zum Verhängnis werden, wenn Du z.B. einen Piloten retten willst, landest und plötzlich steht ein Jaggie im Raumschiff drin.

Wenn Du so über die Planetenoberfläche fliegst, siehst Du alles aus der Sicht des Cockpits des Raumschiffes und die Gebirge schwärmen in atemberaubender Geschwindigkeit an dir vorbei oder Du siehst sie schräg, wenn Du nach links oder rechts fliegst, ein genialer Anblick, den man sich nicht entgehen lassen sollte. Und dann kann man nebenbei noch ein wenig schießen und die Ufos fliegen auf einen zu, also es ist unter Umständen ordentlich etwas los auf dem Screen und dann noch diese Geschwindigkeit dazu, uah, ein Traum der aber Wirklichkeit wurde.

Von der Grafik her wird einiges geboten, da alles Schöne noch gut in Farbe gehalten wurde, könnt Ihr Euch schon vorstellen, was Euch so ungefähr erwartet. Schaut Euch alleine einmal das Intro an, ein kleines grafisches Meisterwerk mit einer netten Animation.

Am Sound wurde etwas gespart, es sind nur ein paar Effekte zu hören, aber diese reichen auch vollkommen aus, zudem sind diese ganz gut anhörbar geworden. Man wünscht sich eigentlich nie, daß man die Effekte ausschalten will, denn dazu sind sie wirklich zu gut geworden.

Rescue On Fractalus, der Klassiker von Lucasfilm Games. Das Spiel erfordert zwar eine gewisse Einarbeitungszeit, bis man es richtig flüssig spielen kann, aber es übt einen derartigen Reiz aus, das gleubt man kaum. Hier wurden mehrere Spielgenres vereinigt, ein bißchen Flugsim-

ulator, ein bißchen Boilerspiel und ein bißchen Geschicklichkeitspiel.

Vielleicht liegt der Reiz des Spieles dann, daß man endlich mal ein Spiel hat, das ein paar Genres vereinigt, ohne allzuschwer zu sein vom Schwierigkeitsgrad her, denn diesen kann man ja von ganz einfach bis kaum schaffbar einstellen, sodaß dieses Spiel auch nach sehr langem spielen nicht langweilig wird.

Geliefert wird der Spielspaß auf Fractalus als Steckmodul und wird trotz seines Alters und seines schon recht großen Bekanntheitsgrads sicherlich noch mehr Anhänger finden. Sobald man sich eingearbeitet hat und weiß wie alles funktioniert, will einen dieses Spiel nicht mehr loslassen, überzeuge auch Du Dich davon. Möge der Saft, äh ich meine die Macht mit Dir sein (war das jetzt Spaceballs oder Star Wars?).

Merkus Rösner

Best.-Nr. ATM 5

DM 24,90

SYZYGY 3/1994

Nun liegt schon die dritte Ausgabe des Diskettenmagazins von Markus Rösner und Stefan Lausberg vor. Wie auch bei den vorangegangenen Ausgaben befinden sich die Texte auf beiden Diskettenseiten, außerdem gibt es noch eine Demo (Spinning, Twirling and Rotating von der Stuttgarter ABBUC-Regionalgruppe) und ein Spiel (Dungenlord) zu sehen. Diesmal befindet sich auch nicht mehr der alte Texteditor, sondern stattdessen der weit verbreitete und bedienerfreundliche Compy-Shop-Editor im Magazin, mit dem man Texte nicht nur einfach tippen, sondern auch ausdrucken kann.

Nach dem Booten der Diskette wird wieder eine Welle geladen und dann erscheint das Titelbild mit der Titelmusik. Leider ist es immer noch dasselbe Bild mit derselben Musik wie bei den vorangegangenen Ausgaben. Das wirkt nun doch ziemlich langweilig, denn eigentlich sollte man

ATARI magazin - SYZYGY 3/94

bei einem fast reinen Textmagazin etwas mehr Abwechslung erwarten können. Um sich der Sparsamkeit anscheinend noch mehr zu befleißigen, haben die Autoren diesmal ganz auf einen Scrolltext verzichtet. Einen Willkommensgruß oder eine normale Begrüßung gibt es also diesmal selbst samstags nicht, obwohl das doch eigentlich dazugehört.

Geht man dann weiter, wird wieder das Textleseprogramm geladen. Dies ist ebenfalls genau dasselbe wie bei den vorangegangenen Ausgaben. Im Inhaltsverzeichnis befinden sich wieder die bekannten Rubriken und eine Menge Berichte über Software und Randthemen.

Steht man sich die Rubrik "Credits" an, wird man vielleicht erstaunt sein: Dort grüßt Markus viele Leute. Dagegen wäre nichts einzuwenden, aber offenbar haben die mit dem Magazin oder seiner Leserschaft wenig zu tun haben und er grüßt sie auch noch auf eine Art und Weise, die wohl nur eine oder Eingeweihte verstehen.

Dazu mahnt er noch einen, woanders bedenklich er sich für die Eröffnung einer Disco. Des mag ja vielleicht mal eine Abwechslung sein, aber hier scheint es doch etwas auszuwachen, denn wenn man schon Dankssagen äußert, dann sollten sie sich doch mehr auf das Magazin und seine Leser beziehen und nicht auf irgendwelche Privatsachen, mit denen die Allgemeinheit wenig anfangen kann. Erst ganz am Ende bedankt sich Markus für alle, die das Magazin unterstützt haben. Eigentlich wäre es besser gewesen, damit gleich zu beginnen.

Die Neuigkeiten-Rubrik ist dafür umso lesenswerter. Man wird u.a. über einige neue Spiele, einen neu zu erwartenden Strom polnischer Spiele, über wieder erhältliche Zeppelin-Spiele und die noch anstehenden Messe-Termine informiert. Am Ende wird man noch aufgefordert, sich etwas mehr am Magazin zu beteiligen und mitzuteilen, was am Magazin gefällt

und was nicht. Diese Leserbeteiligung ist tatsächlich sehr wichtig, denn auch das beste Magazin ist nur so gut wie seine Leser!

Bei den Wettbewerben wird berichtet, daß es beim letzten Mal mehr Preise als Zuschriften gab und deshalb in Zukunft weniger Preise angeboten werden, denn wenn jeder etwas gewinnt, ist das nicht mehr spannend. Ich frage mich allerdings, ob das nicht nach hinten losgeht und ob sich daraufhin nicht eher noch weniger Leute beteiligen.

Der diesmalige Wettbewerb ist (wahrscheinlich absichtlich) sehr einfach, denn man hat nur drei Fragen zu beantworten, von denen zwei sich allerdings auf die Fragen beziehen, welchen Text man im Magazin sehr gut bzw. sehr schlecht fand, wobei die Richtigkeit dieser Fragen natürlich nicht nachprüfbar ist.



Immerhin ist es eine Möglichkeit, die Meinung seiner Leser zu erfahren. Das merkt man auch deutlich an der Aufforderung am Ende des Textes, eventuell der Antwort einen kleinen Leserbrief beizulegen. Dieser Wettbewerb ist also in Wirklichkeit ein kleiner Meinungstest.

Bei den deutschen Anleitungen sollte diesmal ein ausführliche Analyse des Spiels INSIDE stehen, doch wegen eines Diskettenfehlers (merkwürdig, auch bei der DISK-LINE Nr. 1 gab es bereits einen solchen Diskettenfehler) mußte alles auswendig aufgeschrieben werden. Trotzdem kann man

eine Menge über das Spiel erfahren.

Die Spieletips befassen sich diesmal ausführlich mit Tips zum Rollenspiel THE ETERNAL DAGGER, bei dem auch Leute zum Zuge kommen, die keinen Hardware-Freezer oder Spielchermontitor besitzen, denn es wird der Diskettensektor vorgestellt, in dem die wichtigen Parameter stehen. Außerdem ist in den nächsten Ausgaben noch eine Reihe Tips zu verschiedenen Adventures vorgesehen.

In dieser Ausgabe gibt es ein sogar zweifoliges Leserforum, und zwar deswegen, weil der Textapfelcher sonst nicht gereicht hätte. Jeder Lesertext wird dort ungekürzt veröffentlicht und beantwortet. Einige Leute geben auch ganz gute Anregungen, so daß man auch hier einiges Neues erfährt und die Leserbriefe ein Beispiel für die sein können, die bisher noch nicht geschrieben haben, aber das eine oder andere ebenso mal mitteilen wollen.

Bei einem Brief geht Markus auch auf das immer gleiche Titelbild ein. Er sagt dazu, lieber ein gutes Magazin statt ein gutes Titelbild und ein schlechtes Magazin hinterher. Nun ja, wenn er meint. Allerdings wäre ein gutes Magazin mit einem guten Titelbild noch besser, das müßte einem doch eigentlich zu denken geben.

Dann werden die Basic-Kurse fortgesetzt, die Software-Hitparade bekanntgegeben, man kann sich wieder Kleinenzeigen und auch die Beschreibungen der Programme auf der zweiten Diskettenseite ansehen.

Danach folgt der außerhalb der Computerwelt legende Teil, nämlich die Heavy (Metal)- und Tekkno-Corner. Markus beschreibt seine Erlebnisse bei der Musterung durch die Bundeswehr (versehen mit zahlreichen ironischen Bemerkungen) und erzählt im Regionalreport, was es in Heilbronn alles für Discos gibt und was seiner Meinung nach bei denen schlecht und gut ist. Auch die Rubrik Witze fehlt weder nicht und ist teilweise wirklich amüsant.

ATARI magazin - SYZYGY 3/94

Nun sind die Testberichte an der Reihe. Zuerst wird darauf hingewiesen, daß ein neues Testsystem mit Prozenten eingeführt wird. Dann werden die Spieltests von CAVELOD, DESPATCH RIDER, GLAGGS IT, LIGHTRACES und in der Oldiescke PREPPIE I präsentiert.

Bei der sonstigen Software kann man etwas über die DISK-LINE Nr. 4 lesen (leider wurde der Bericht über die DISK-LINE Nr. 1, der wegen des Diskettenfehlers im Magazin Nr. 1 noch nicht erscheinen konnte, immer noch nicht nachgeholt), das MEGA-MAGAZINE, S.A.M TEIL 1, die LAZY FINGER DISK 8/2-87 und den WASEO-PUBLISHER lesen.

Der letzte Text ist jedoch mehr ein schlechter Scherz, denn er ist nicht nur sehr unsachlich, sondern es stehen darin auch Angaben, die überhaupt nicht stimmen. Markus behauptet u.a., man müsse sich durch 1000 Vorspanne kämpfen, dabei ist es gerade mal ein kurzer Graphics-2-Bildschirm, wenn man beim Laden die HELP-Taste gedrückt hat.

Dann erwähnt er kurz die einzelnen Programmteile, ohne jedoch darauf genauer einzugehen, und behauptet

zum Schluß, er sei nicht der Hammer, nur ein in ein neues Gewand gesteckter "Digitaler Redakteur" (so heißt das wesentlich schlechtere PD-Programm) und vom Kauf würde er abraten, zumal man auf dem PD-Markt eine billigere, etwas schlechtere PD-Version bekomme. Wer je mal die PD-Version ausprobiert hat, wird bestimmt bestätigen können, daß der WASEO-PUBLISHER wesentlich mehr kann, anwenderfreundlicher und komfortabler ist. Außerdem hat Markus damals höchst eigenhändig in seinem 8Bit-Magazin geschrieben, der WASEO-PUBLISHER sei der Hammer schlechthin, wer ihn als Druckerbesitzer nicht hätte, gehöre eigentlich gestraft und selbst Briefe könne man damit schnell und schön schreiben. Damit widerspricht er sich selbst, wodurch leider mehr als deutlich wird, daß man den SYZYGY-Text nicht ernst nehmen kann.

Unter der Public-Domain-Software befinden sich diesmal die Programme ALIENS II (Spiel), GAMEKILLER (Utility), PD-Dash (Spiel) und TNT TER-ROR (Spiel). In der Demo-Ecke wird die ungarische Demo COOL EMOTION unter die Lupe genommen. Diese ist in der Tat eine der wenigen

Demos, die an die berühmte Demo TOP III aus Polen heranreicht und einige Effekte präsentiert, von denen man vorher nie gedacht hätte, daß sie auf einem 6-Bit-Rechner mit 64K RAM möglich sein würden. Dementsprechend positiv fällt auch der Text aus.

Bei den Hardware-Tests kann man sich schließlich informieren, was das Megaram 256 k und der 4-Bit-Soundsampler zu bieten haben.

Absgeschlossen wird das Magazin durch einen Kommentar und die Vorschau, wobei sich da aber ein Fehler der Sonderklasse eingeschlichen hat, denn da steht "Vorschau auf SYZYGY 3/94", aber dabei handelt es sich ja bei der Ausgabe schon. Es muß also ganz klar SYZYGY 4/94 heißen.

Das Spiel auf der zweiten Seite ist ein Action-Labyrinthspiel mit guter Grafik, bei dem man auch etwas Strategie haben muß. Die ARGS-Demo ist auch gut gelungen, aber leider nicht beeinflussbar. Trotzdem ist sie auf jeden Fall sehenswert.

Fazit: In der dritten Ausgabe von SYZYGY gibt es eine Menge Licht, aber leider auch viel Schatten. Bedingt durch den Abschied des einen Autors ist das Magazin vielleicht auch etwas anders ausgefallen als geplant, was sich schon dadurch zeigt, daß etwa 90% aller Texte von Markus stammen. Wenn dieses Magazin aber gefällt, der wird auch bei dieser Ausgabe wieder viele Informationen geliefert bekommen und daneben noch eine Demo und ein gutes PD-Spiel, das einen doch ziemlich lange beschäftigen kann.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 302

DM 9,-

Computer Kontakt - Hefte

Achtung: Nach archäologischen Ausgrabungen in unserem Keller wurden noch wertvolle Exemplare vom früheren CK gefunden.

Vielleicht ist einigen Usern das CK noch ein Begriff. Es erschien bereits Jahre vor dem eigentlichen ATARI magazin. Aber bereits dort wurden auf vielen Seiten wichtige Informationen, Programme, Tips&Tricks für den Atari abgedruckt.

Hier nun eine Liste der noch vorhandenen älteren CK's aus den Jahren 85, 88, 87 und 88. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,00.**

☐ 2-3/87 ☐ 6-7/87 ☐ 8-9/87 ☐ 2-3/88

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name

Straße

PLZ/ORT

☐ Bargeld (keine Versandkosten)

☐ Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)



Große RAUS-RAUS-RAUS-AKTION

Im Laufe der Zeit haben sich viele Programme angesammelt!!!
Mit dieser Aktion wollen wir wieder etwas Platz in unsere Regale bringen!

ACHTUNG: Neue Preissenkungen

G
R
O
B
E
-
R
A
U
S
-
A
K
T
I
O
N

Spider/Snap 2	(AM 3/93 - Seite 29)	AT 72	DM 19,00
Zielpunkt 0 Gr Nord	(AM 3/93 - Seite 29)	AT 82	DM 15,00
Happy Set 3	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 176	DM 10,00
Happy Set 4	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 177	DM 10,00
Happy Set Serie ausführlich besprochen im AM 3/92 - Seite 36.			
Jinks	(AM 3/93 - Seite 35)	AT 188	DM 24,00
Numtris	(AM 7/92 - Seite 44)	AT 226	DM 7,00
Speed Fox	(AM 2/93 - Seite 34)	AT 252	DM 15,00
Boing II	(AM 2/93 - Seite 34)	AT 253	DM 15,00
Hart Hat Mack	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 255	DM 19,00
Dracule the Count	(AM 2/93 - Seite 38)	AT 257	DM 29,00
Deluxe Invaders	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 258	DM 15,00
Despatch Raider	(AM 2/93 - Seite 50)	AT 267	DM 24,00
Summer Games	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 4	DM 14,-
VO Datenkabel	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 7	DM 12,-
Winter Challenge	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 15	DM 19,00
Archon	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 21	DM 19,00
Plastron	(AM 2/91 - Seite 30)	AT 163	DM 19,00
Galaxi Barkonid	(AM 2/91 - Seite 31)	AT 166	DM 19,00
Mad Stone	(AM 5/93 - Seite 46)	AT 272	DM 15,00
Atomics von Ulf Petersen		AT 101	DM 14,00

Tolle Games zum absoluten Sparpreis

Näheres über die Programme finden Sie in den ATARI magazinen, die in
Klammern angegeben sind! Power per Poet, PF 1640, 75006 Bretten.

Alle Programme stark im Preis reduziert! Greifen Sie zu und Sie
machen ein **Super-Schnäppchen!**

Programmiersprachen

MAUS

Mit neuer Treibersoftware

Assembler:

* ATMAS 2

Bezugsquelle: Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

Bestellnummer: AT 6

Preis: DM 45,90

* Bibo-Assembler

Bezugsquelle: Power per Post

Bestellnummer: AT 160

Preis: DM 49,-

* Grlp-Assembler

Bezugsquelle: Power per Post

Bestellnummer: PD 63

Preis: DM 7,-

BASIC-Versionen:

* ATARI-BASIC

Bezugsquelle: eingebaut

* TURBO-BASIC

Bezugsquelle: Power per Post

Bestellnummer: AT 64

Preis: DM 22,-

C-Compiler:

* DVC-C-Compiler

Bezugsquelle: Power per Post

Bestellnummer: PD 66

Preis: DM 7,-

Herr Reichardt hat dem Verlag angeboten einen BASIC-Kurs durchzuführen. Ich denke, daß das Interesse an einem solchen Kurs nicht besonders groß ist, da zum einen Kay Hahles mit dem Workshop ATARI-BASIC etwas ähnliches anbietet und zum anderen sich ein BASIC-Kurs auf der PD 75 befindet. Sollten Sie anderer Meinung sein, dann teilen Sie das bitte dem Verlag mit. Wenn sich genügend Interessenten melden, wird der Kurs angeboten.

Herrn Daniel Pralle danke ich für seinen Beitrag in der Kommunikationssecke der letzten Ausgabe des AM. Vielen Dank auch an Uwe Jacob für sein Lob. Ich hoffe bald Beiträge von ihm zum Workshop zu erhalten. Ein Leserbrief von Helko Bornhorst wird in der nächsten Ausgabe veröffentlicht, da dann Pascal das Hauptthema sein soll. Senden Sie bitte bis zum 1. September Beiträge zum Thema "Programmiersprache C" an den Verlag.

Rainer Hansen

Die Maus ist geblieben, deshalb möchte ich hierüber auch keine großartigen Worte mehr verlieren. Was sich geändert hat ist die Treibersoftware dazu.

Man bekommt eine Disketten-Sette voller Treibersoftware und umfangreicher Dokumentation. Es werden Treiber mitgeliefert für Touch Tablet, Trackball und Maus.



Das Gute an den ganzen Treibern ist die einfache Einbindung in eigene Programme. Es werden einfach die Betriebssystemroutinen geändert, so daß die Mause kinderleicht abgetragt werden kann.

Die Maus selbst wird mit dem STICK-Befehl abgefragt, die linke Maustaste mit dem STRIG-Befehl und die rechte Maustaste mit dem PADDLE-Befehl. Bisher hieß es immer, es gibt nur sehr wenig Software, die auch die rechte Maustaste unterstützt, da fast niemand wußte, wie man sie abfragen kann. Mit dieser Software ist dies nun alles gar kein Problem mehr.
Best.-Nr. AT 276 DM 59,-

QUICK V2.1 + ausführl. dt. Handbuch

Damit Quick noch mehr Verbreitung findet, machen wir Ihnen heute ein

Superangebot

Erwerben Sie jetzt Quick V2.1 zum absoluten Kennenlernpreis von nur DM 26,-

Best.-Nr. AT 53

Power per Post

Weitere günstige Angebote finden Sie auf der Seite 19

Stichwort

Jubiläumsangebot
und auf der Seite 6
Super Sommerangebote

ACHTUNG !!!

Jubiläumsangebot

Seite 19

Hardware 10% Rabatt

Die Hardwareliste finden Sie auf Seite 32



ROM-Disk 512KB

Achtung: Neue Preise

Die meisten unter Ihnen kennen dieses Produkt aus einem der Magazine im letzten Jahr. Dort wurde die ROM-Disk ausführlich vorgestellt.

Für viele unter Ihnen wird dieses Produkt noch interessanter, wenn der Preis noch ein wenig niedriger liegen würde. Mit der neuesten Platinenrevision konnte dieses Ziel verwirklicht werden. Die Platinengröße konnte um ca. 30% geschrumpft und außerdem die Hardware betriebsfreundlicher ausgelegt werden. Welche Nachteile haben Sie dadurch?

Im wesentlichen wohl keinen durchgeführten Expansionsport mehr. Die ROM-Disk wird nun seit 1989 vertrieben, aber der durchgeführte Port wurde wohl nie genutzt. Also stellt die Einseparung auch keinen Verlust dar. Allen durch diese Maßnahmen konnte der Preis um 30,- DM gesenkt werden. Für alle, die noch einmal ein Leistungsmerkmal der ROM-Disk erinnern werden möchten, ein kurzer Überblick.

- 1. Flexibel durch Emulation einer Diskstation
- 2. Mehr als 95% aller Software ohne Einschränkung lauffähig
- 3. Ladezeiten für z.B. S.A.M. ca. 3 Sekunden!
- 4. Das schnellste Ladeprinzip, das es für den XL/XE gibt
- 5. Einfache Bedienung durch Menüwahl
- 6. Booten von der ROM-Disk, kein Problem
- 7. Einfache Installation
- 8. Top-Qualität durch Industriefertigung
- 9. Höchste Kompatibilität

10. usw., usw., usw.

ROM-Disk 512 KB ohne Eprom für

XL: Best.-Nr. AT 236 DM 119,-

XE: Best.-Nr. AT 237 DM 135,-

ROM-Disk 512 KB mit 6 Eproms für

XL: Best.-Nr. AT 238 DM 169,-

XE: Best.-Nr. AT 239 DM 185,-

Speedy 1050

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit, können Sie auch Double Density (180KB) pro Diskettenasse beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopierschutzten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibi-DOS geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibi-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diskunapper, ein Highspeed-Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110 DM 99,-

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei. Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles. Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer.

Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen. Formatieren, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen. Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. Kleine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wendung von EOT nach CRLF durchgeführt. XL-Bilder im Design Master bzw. Micropainter Format lassen sich als Graphics 8-Bit auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degue, Dorelle, STAD oder Necromore wandeln. Im Lieferumfang ist das anschlussfähige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers. DM 119,-

Best.-Nr. AT 155 PC-Vers. DM 119,-

Adapter

Antares Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150 DM 24,90

Floppy 2000 OS - Speedy OS

Für alle Floppy 2000 Besitzer (teil) sowie Benutzer einer Speedy 1050 gibt es ein leicht modifiziertes Betriebssystem. Sicherlich können Sie die Geschwindigkeit der Floppy, wenn nicht mit dem entsprechenden DOS (Bibi-DOS Fast, Turbo-DOS etc.) gearbeitet wird.

Mittele des Floppy 2000 OS, welches in Ihrem XL/XE installiert wird, steht Ihnen die Ultra-Speed direkt beim Einschalten zur Verfügung. Ob nun DOS 2.5, DOS 3 oder die "Normal-Versionen" des Bibi-DOS oder Turbo-DOS, höchste Datenübertragung dank des geänderten OS. Ein MUSS für alle Floppy 2000 und/oder Speedy 1050 Besitzer.

Das geänderte OS wird entweder statt des Original OS eingesetzt, oder aber mit Unterstützung der bestehenden Anleitung zusätzlich, optional umschaltbar in Ihrem XL/XE eingesetzt. Ein wenig Erfahrung mit dem Lötlötkolben sollte vorhanden sein.

Dank der Flexibilität der Routinen, kann die Ultra-Speed Geschwindigkeit vom Rechner aus abgeschaltet, sowie jederzeit wieder aktiviert werden. Geheilt wird das OS im Eprom, mit deutscher Anleitung und Beschreibung. Einsetzbar in alle XL Modelle (auch 800XL) sowie alle XE-Varianten.

Best.-Nr. AT 263 DM 19,-

1MB SUPERMEGARAM

Auf dem Wunschzettel vieler XL/XE User steht oben ein immer eine Speichererweiterung. In der Vergangenheit wurde hier immer von den diversen 256K Versionen regen Gebrauch gemacht. Die MEGARAM III waren hier wohl die meist verkauften Versionen, der Preis der Version I-II machte es für alle erschwinglich.

Mit der Megaram III wurde nun das herkömmliche Prinzip noch weiterentwickelt, sondern, auf den Erfahrungen und Erkenntnissen aufbauend, ein vollkommen neues Ramenerweiterung entwickelt. Vor allem mußte bei der Realisierung der 1MB Variante auf die Verwendbarkeit dieses Speicherspeichers geachtet werden. Gab es doch kein Utility, welches 1MB wirklich einvooll und Präzision einsetzen konnte. Natürlich war auch eine Preiswerte Variante ohne jegliche Qualitätsmängel oberste Pflicht.

Die MEGARAM III hat sich seit der Einführung zum Dezember 1992 zum absoluten Klassiker entwickelt. Eine eindeutige Meinung in allen Bereichen der XL/XE Szene ist äußerst positiv. Die Megaram III nun versingt sie oben genannten Kriterien in sich. Selbst mit der für 256KB ausgelegten Software ist die Megaram III mit 1MB voll zu nutzen.

Dank des erhabenen Hardwarebanking (das Umschalten von vier 256KB Ramdicks) kann vom Bibi-DOS, Turbo-DOS etc. auf die gesamten 1MB zugegriffen werden. Der Einsatz der Ramenerweiterung wurde nochmals verbessert. Nun kann in allen XL und vor allen XE Modellen (Ausnahme Spielkonsole) die 1MB Erweiterung mit geringem Aufwand eingesetzt werden.

Ein 1MB Sektorkopierer, welcher sowohl 1050, Speedy 1050, Happy, Floppy 2000, Floppy 2000-II, XF551 voll unterstützt, ist neben dem kompletten Bibi-DOS mit weiteren reichlichen Tools im Lieferumfang enthalten. Einmal ist es nun möglich 360KB Disketten (XF551 und Floppy 2000-II) in einem Durchgang zu kopieren. Zum Lieferumfang gehören weiterhin eine beidseitige Einbauanleitung sowie eine Dokumenten zum Umschalten der Bänke und Segmente auf Softwareebene.

Durch den Einsatz der Top-Technologie der 4 Megabit Ramchips, kann die Megaram III äußerst kompakt gefertigt werden. Die Megaram III wird sowohl mit 256KB als auch mit 1MB ausgeliefert. Ein späteres aufrüsten der 256KB Version ist durch das Austauschen der Ramchips leichts stecken zweier Brücken ohne Probleme und jederzeit möglich. Der Preis dieser Super Speicherkarte dürfte sensationell sein.

1MB Megaram III incl. aller Tools

Best.-Nr. AT 245

DM 199,-

256KB Megaram III incl. aller Tools

Best. Nr. AT 250

DM 149,-

Centronics Interface II

Jeder, der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluss erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datasette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem, da alle Drucker und Programme voll unterstützt werden. Ein 36pol. Cent. Stecker ist in dem 1,8m langen integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98

DM 128,-

Eprom-Burner V1.6

für alle XL/XE ab 64KB

Als einen leistungsfähigen Eprom-Burner zum kleinen Preis kann man ohne Umschweife den Burner V1.6 bezeichnen. Ob Sie nun gerne verschiedene Betriebssysteme brennen möchten, Module herstellen, oder Eproms für den ROM Disk brennen möchten, mit diesem Brenner erhalten Sie alle Möglichkeiten. Alle Typen von 2764/27C04 (8KB) über 27129/27C128 16KB, 27256/27C256 (32KB) oder 27512/27C512 (64KB) können mit diesem Programmiergerät gebrannt, gelesen und verglichen werden. Einfachster Anschluss am Modulschacht, voll menügesteuerte Software und ein ausführliches Handbuch in Deutsch mit einer kleinen Epromologie auch für den Laien. Einstecken, Software laden und Sie können sofort loslegen. Auch hier natürlich Top-Qualität in der Verarbeitung. Sie sind Lase, haben noch nie mit Eproms zu tun gehabt? Keine Angst, die Software und den Handbuch machen den Brennen von Eproms zum Kinderspiel. Eine langjährige patentierte Textool-Fassung sorgt für ein verschleißfreies, kinderleichtes Wechseln der Eproms. Diese Spezialfassung ist mit einem Hebel ausgestattet, der es erlaubt, die Eproms quasi in die Fassung hineinzulegen. Noch nie war ein Eprom-Programmierset dieser Leistungsstärke so preisgünstig! Mühsen Sie früher für weniger fast 300,- DM auf den Tisch legen, so reichen heute etwas mehr als die Hälfte.

Best.-Nr. AT 240

DM 189,-

25K Bibimon

Aus den Jahren 1987/88 dürfte der 16K Bibimon als der Hardwarezustatz schlechtesten bekannt worden sein. Dieser erstklassige Maschinensprachmonitor wurde weiterentwickelt, dem Design der 90 Jahre angepaßt. Neben dem residenten DOS, dem Monitor, Zeilenassembler, QUD-OS, Optionales Betriebssystem, integrierten XL/XE High-Speed OS, BASIC Romsteuerung und vielem mehr gibt es optional einen vollwertigen ROM-Assembler mit allen Funktionen dazu.

Volle Systemkontrolle für Programmierer, solchen die es werden wollen, für den Blick hinter den Kulissen der Profis. Schummelpoker, usw. 30 Seiten Handbuch in Deutsch begleiten Sie sicher durch die Funktionsvielfalt des 25K Bibimon. Ob Disassemblieren, Takt-, Byte-, ASCII- oder Bildechmoscopesuche, Singletest, Tracen, Dumpen lesen und schreiben von Sektoren, mathematische Funktionen, umrechnen von DEC in HEX oder BIN und umgekehrt und und ... alles kein Problem. Selbstverständlich ist dies nur ein kleiner Auszug aus der Funktionsvielfalt des 25K-Bibimon.

Der im Propaket enthaltene Bibi Assembler befindet sich resident im ROM. Dieser kann zu jedem beliebigen OS als Modul statt des Basic, zugeschaltet werden.

25K-Bibimon Grundversion

Best.-Nr. AT 244

DM 149,-

25K-Bibimon Propaket mit Bibi-Assembler im ROM

Best.-Nr. AT 262

DM 189,-

ACHTUNG: Weihnachtsangebot

25K Bibimon mit Bibi-Assembler nur DM 149,-

NEU: Multipad 3

PORTRONIC hat sich einen Namen mit besonders ausgeklügelten Hardware-Erweiterungen für gängige Homecomputer (C64, ATARI ST, Amiga) gemacht. Lobenswert ist, daß hierbei der ATARI XL/XE in besonderer Weise Berücksichtigung fand. Als Glanzlichter seien der vollautomat. Port-Umschalter und der Stereo-Blaster erwähnt, die bereits in früheren Ausgaben vorgestellt wurden.

Diesmal darf ich Ihnen den neuesten Streich präsentieren:

Universelles Eingabegerät und Hardware-Utility für den Joystickport - so nüchtern könnte man das neue MULTIPAD 3 von PORTRONIC umschreiben. Tatsächlich sind die Möglichkeiten dieses Gerätes so umfangreich, daß es mir sehr schwerfällt, diese in einem einzigen Artikel zu umreißen. Daher möchte ich zunächst mit Außerlichkeiten beginnen, um mich Schritt für Schritt zu den inneren Werten vorzutasten.

Das Erscheinungsbild

MULTIPAD 3 ist ein nur 10 x 6 x 2,5 [cm] großes Kästchen aus schwarzem, schlagfestem Kunststoff. Durch die günstigen Abmessungen in Verbindung mit den abgerundeten Ecken und Kanten liegt es wunderbar in der Hand.

Auf der Oberfläche sind angeordnet: Zwei 9-pol D-SUB Ein-/Ausgabeports, fünf langlebige Kurzweg-Drucktaster, ein Drehregler, zwei Leuchtdioden und sieben Schiebeschalter. Über den ersten E/A-Port ist das Gerät über ein 60 cm langes Flachbandkabel mit dem Joystickport des XL verbunden. Die Verwendung eines Flachbandkabels hat den großen Vorteil, daß die nicht benötigte Kabellänge elegant unter dem XL verschwinden kann, wofür die sonst üblichen Rundkabel einfach zu dick sind.

Kurzbeschreibung der Betriebsarten

Über die sieben Schiebeschalter (S1 bis S7) wird das MULTIPAD program-

miert. Die 128 möglichen Schalterstellungen entsprechen den verschiedenen Betriebsmodi, womit klar ist, warum ich nicht jedes Funktionsdetail erwähnen oder gar beschreiben kann - daher nachfolgend eine repräsentative Auswahl:

1. Vier Drucktaster sind in der Form eines Kreuzes angeordnet, womit sie als Joypad eingesetzt werden können. Mit beiden Händen gehalten, wird dieses mit dem Daumen der linken Hand bedient, während der 5. Drucktaster bequem mit dem Daumen der rechten Hand betätigt werden kann und als Feueraste fungiert. Hiermit stellt MULTIPAD ein "eternormales" Joypad dar, das sich nur durch die Präzisionstaster mit der extrem langen Lebensdauer von der Konkurrenz abhebt - ech je, da ist ja noch die gelbe Leuchtdiode, die bei jedem Druck der Feueraste aufleuchtet, Sinn und Zweck erfahren wir gleich

2. S7 nach vorne geschoben, und schon sieht die Welt ganz anders aus: Das Dauerfeuer wurde zugeschaltet und die gelbe LED blinkt in dem Takt, mit dem nun der "Feuerengang" des Joystickports mit Signalen gepulst wird, ganz ohne Betätigung der Feueraste. Die Frequenz dieser Pulse kann in einem weiten Bereich von 1 bis 560 Hz stufenlos eingestellt werden, wie wichtig ein einstellbares Dauerfeuer ist, darüber könnte man einen ganzen Artikel schreiben - aber vielleicht glauben Sie mir auch so. Der eingestellte Takt wird durch die rote LED angezeigt.

3. S1 nach links, und das Feuerwerk der gelben LED ertitst. Das Dauerfeuer wird jetzt durch die Feueraste getriggert. Das bedeutet: Der über den Drehregler eingestellte und über die rote LED angezeigte Takt wird nun bei Betätigung des 5. Tasters an den "Feuerengang" des Joystickports weitergeleitet, was dann auch wieder durch die gelbe LED signalisiert wird. Und da ich ja schon erwähnte, daß PORTRONIC besonders ausgeklü-

gelte Produkte entwickelt, sei noch darauf hingewiesen, daß der Drehregler auch dann (z. B. mit dem rechten Zeigefinger) eingestellt werden kann, wenn beide Daumen mit der Abwehr furchterregender Aliens beschäftigt sind.

4. Da wir gerade bei bösen Aliens sind: Vielleicht steht Ihnen ja ein Copilot zur Seite, der mit einem herkömmlichen Joystick ihr Raumschiff steuert, während Sie mit geringem Dauerfeuer Ihren Gegner das Fürchten lehren. Dank MULTIPAD 3 steht ein solcher Zwei-Spieler-Modus jetzt in jedem beliebigen Spiel zur Verfügung, das diese Arbeitsteilung eigentlich überhaupt nicht zuläßt. Schließen Sie den Joystick Ihres Copiloten einfach an den zweiten E/A-Port des MULTIPAD an. Tolle Sache, oder?

5. Jeder noch so billige Joystick verfügt, angeschlossen an das MULTIPAD, urplötzlich über Dauerfeuer. Einfach auf "Extern" geschaltet, läßt sich das Dauerfeuer auch über den Feuerknopf Ihres Joysticks auslösen, ohne daß das MULTIPAD berührt werden müßte. Natürlich auch hier mit allen Schikanen wie "permanent", "getriggert" und stufenloser Frequenzeinstellung. Auch diese externe Triggierung signalisiert das MULTIPAD mit der gelben LED!

6. S3 nach vorne und die Maus angeschlossen, und auch die linke Maustaste verfügt über das oben beschriebene Luxusdauerfeuer.

7. Apropos Maus: Schieben Sie einfach S6 nach vorne, und schon versteht der XL die rechte Taste. PORTRONIC denkt halt an alles.

8. Ein Paddle besitzen die wenigsten - bis heute schaltet man auf Betriebsart "Interne Paddles", so wird das MULTIPAD zum Paddle 1 oder Paddle 2 (auch das läßt sich einstellen), erkennbar an den 0,3 Hz Blinkfrequenz der roten LED. Somit erhält das MULTIPAD 3 die Qualität eines neuen Eingabemediums für den XL, hat man doch nun Joypad- und Paddle-Funktion auf einem Gerät vereint, wobei sich die Feueraste hawweise als Paddle- oder Joystick-Feuer programmieren läßt. Auch in dieser

AKTUELL

komplexen Betriebsart bleibt die ergonomische Parallel-Bedienung ganz selbstverständlich erhalten. Eben typisch PORTRONIC.

9. Und da wäre noch die Kombination

Ach nein, jetzt reicht's. Ist ja schön, daß auch Maltafel, Zehnertastatur, Lightpen, Trackball usw. unterstützt werden. Die Maltafel z. B. verfügt plötzlich über eine Sprayfunktion mit stulenloser Dichte.

Bei dem günstigen Preis reichen die aufgeführten Punkte als Kaufrechtfertigung allemal.

Mein privates PAD

Vielleicht sind Sie von den vorstehenden Ausführungen etwas erschlagen worden. Ich möchte daher kurz beschreiben, wie und warum das MULTIPAD 3 zum festen Bestandteil meines XL-Systems geworden ist.

Ich benutze meinen XL für alles mögliche, eben nicht nur für Spiele. Da ein Joystick mitsamt seinem Kabel ganz schön Platz wegnimmt, wird er normalerweise abgestöpselt und im Regal verstaut. Ärgerlich, wenn ich ihn dann extra holen muß, nur weil das Menü des Programms XY sich besonders gut mit einem Joystick bedienen läßt, oder ich in ein Programm nur per Feuerknopf hineinkomme, oder ich mir auf der Magazindiskette YZ einen schnellen Überblick über alle Programme verschaffen möchte, von denen einige nach einem Joystick verlangen.

Das MULTIPAD bleibt am Rchner, da es dank des praktischen Kabels und seiner geringen Größe so platzsparend angeschloßen werden kann, daß es quasi nur als Verbreiterung des XLs in Erscheinung tritt - beim Tippen stört es wegen der günstigen Höhe überhaupt nicht, keine Kabel zu sehen, rundum ordentlich.

Brauche ich jetzt in irgend einem Programm eine Joystickfunktion, nehme ich das MULTIPAD noch nicht einmal in die Hand: Sein rutschfester

Stand auf den vier nicht zu weichen Gummifüßen erlaubt die Verwendung als "Zusatztastatur", also einfach mit dem rechten Zeigefinger die gewünschte Richtung oder die Feuer-taste getippt. Das macht sich auch beim Design-Master (das berühmte Zeichenprogramm von Peter Finzel) enorm gut.

Gleiches gilt natürlich auch für Paddle-Funktionen, die momentan aber noch wenig benutzt werden.



• will ich einen "richtigen" Joystick oder die Maus anschließen, werden diese einfach in's MULTIPAD gesteckt; Umstecken ade. Auf Wunsch beide mit Dauerleuer.

Ist es Ihnen schon einmal passiert, daß in einem Ballerspiel die Feuer-taste nicht zuverlässig funktionierte? Legt es nun am Programm oder gibt der Joystick langsam aber sicher seinen Geist auf?

Dank der gelben LED am MULTIPAD habe ich immer Kontrolle darüber, ob der Feuerknopf noch korrekt arbeitet oder ob es sich wieder einmal um einen "Schrott-Stick" handelt.

• wie schon vorher in Punkt 8 erwähnt, stellt MULTIPAD 3 ein neuartiges Eingabemedium dar, das ich in eigenen Programmen gerne einsetze. Hier wirkt sich auch günstig aus, daß das MULTIPAD gegenüber einem "normalen" Joypad bzw. Joystick über 15 statt 8 Richtungskombinationen verfügt. Prima. Aber gibt es schon Software für jedermann, der MULTIPADs Multifunktion benutzt? Aber ja:

Hels- und Beinbruch

Es gibt ja einige Skiprogramme, bei denen ein klitzekleines Männlein per Joystick über einen mehr oder weniger langweiligen Bildschirm gejagt wird. Anders bei Superski: Die ganze Szenerie ist aus der Perspektive des Schifahrers zu sehen, ganz unten im Bild erscheinen also (fast) immer die Skispitzen (wenn man nicht gerade gegen ein Hindernis knallt und die unbemannten Ski devonzischen sieht).

Und nun naht die Sternstunde des MULTIPAD: Während sich Stockstöße zum Beschleunigen, Schneepflug zum Abbremsen und Sprünge über Joystickfunktionen steuern lassen, erlaubt das Paddle eine ebenso leinfühige wie schnelle Richtungsänderung bis hin zum "Wedeeln".

Das realistische Fahrgelühl wird noch durch die (seit "Mercenary" schmerzlich vermißte) flüssige 3D-Vektorgaphik unterstützt. Und jetzt der Clou: Per Farbfilterbrille und Druck auf die OPTION-Taste entsteht ein echter räumlicher Eindruck des gesamten Geschehens!

Der Lieferumfang

Mit dem Kauf des MULTIPAD 3 erhält man das erwähnte praktische Anschlußkabel. Da es steckbar ist, läßt es sich auch durch das PORTRONIC-Rundkabel und jede andere Joystickverlängerung beliebiger Länge ersetzen.

Die ausführliche Anleitung in deutscher Sprache ist für das Ausschöpfen des immensen Funktionsumfangs unerlässlich. Aber keine Angst: Die zahlreichen Abbildungen ermöglichen auch dem unbedarften Benutzer einen erfolgreichen Einsatz. Die beiliegende Diskette beinhaltet diverse kleine Programme zwecks Test und Demonstration der wichtigsten Funktionen.

Fazit: Mit knapp 79,- DM (inklusive dem Super-Suprogramm) ein absolut preiswürdiges Universalgerät "made in Germany", das ich in keinem Fall mehr missen möchte.

Best.-Nr. AT 309 DM 79,-

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User unser Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht vollständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 8/87	O 8/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Das neue ATARI magazin

O AM 1/91	DM 5,-	O AM 2/81	DM 7,50	OAM 3/92	DM 10,-
O AM 4/92	DM 10,-	O AM 5/92	DM 10,-	O AM 6/92	DM 10,-
O AM 7/92	DM 10,-	O AM 8/92	DM 10,-	O AM 1/93	DM 10,-
O AM 2/93	DM 10,-	O AM 3/93	DM 10,-	O AM 4/93	DM 10,-
O AM 5/93	DM 10,-	O AM 6/93	DM 10,-	O AM 1/94	DM 10,-

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name	Straße
PLZ/ORT	
O Bargeld (keine Versandkosten)	O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten zumachen, um das Magazin aufzuleben und zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 5/94 erscheint August

Herausgeber:	Werner Rätz
Ständig freie Mitarbeiter:	Rainer Hansen Uli Petersen Harald Schönfeld Thorsten Helbing Kay Hallies Florian Baumann Markus Röner Frederik Holst Lothar Reichardt Daniel Pralle Stefan Heim Sascha Röber Rainer Caspary Falk Bötner

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melschhonerstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel. 07252/3058
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARI magazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 18,-.

Manuskript- und Programmensendung:

Manuskripte und Programmtexte werden gerne von uns angenommen. Sie müssen bei von Rechtsen Dritter aus der Einreichung von Manuskripten und Lesungen gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und zur Vervielfältigung der Programme auf. Deswegen Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Die Zeitschrift und alle in ihr enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt.

Großer Programmierwettbewerb

Preise im Gesamtwert von 700,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 150,-

2.-5. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 75,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

Großer Programmierwettbewerb (Mai 1994) Hier nun die Gewinner

1 Doc Wire's Solitaire Edition (Falk Butner)

3 Surfe Espagnole (Uwe Jacobi)

5 Infopline (Thomas Herscheid)

7 Brandschutztest (Henryk Menzel)

9 Chemieabfrageprogramm (Jürgen Hemmel)

2 Font Maker (Falk Mehnert)

4 Vege's First Demo (André Hinze)

6 Multitasker (Falk Möckel)

8 Mensch-irgends-doch-micht (Falk Möckel)

10 Soundprogrammierhilfen (Ralf Näcker)

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten

PD magazin

Jetzt schon ein riesiger Erfolg - das ultimative PD MAGazin !!!

Ab sofort:

Jede Ausgabe besteht aus 2
beidseitig bespielten Disketten !!!

- **Oldie Ecke**
- **Softwaretests**
- **Infos**
- **Wettbewerbe**
- **Hardwaretests**
- **Tips & Tricks**
- **viele PD-Programme**

Jede Ausgabe ist ein Knüller !

Das PD MAGazin darf in
keiner Softwaresammlung
fehlen.

Bitte beachten Sie unsere
untenstehenden Angebote !!!



Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 4 Ausgaben des Jahres
93 zum absoluten **Kennenlernpreis** von

nur DM 25,-.

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf
jedenfall.

Best.-Nr. PDM 1-4

DM 25,-

PD-MAG Abo 1994

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste Halbjahr 1994. Der Einzelpreis beträgt DM 12,-. **Unser Aboangebot:** Ausgabe 1/94, 2/94 und 3/94 für

nur DM 25,-

Best.-Nr. PDM 123/94

DM 25,-

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/3058

Wichtiger Hilferuf an alle!!!

Lieber ATARI-Freund,

noch nie war Ihre Unterstützung so wichtig wie heute.

Sie haben mit Ihrem Abonnement des ATARI magazins Ihre Treue zu uns bereits ausgesprochen.

Aber wie ich schon im Artikel **"Keine Illusion mehr!!! - oder doch?"** dereuf hingewiesen habe, ist eine gesicherte Fortführung unserer Arbeit für des ATARI magazin nur im Zusammenhang mit dem PD-MAGazin und dem neuen Syzygy erfolgreich.

Aus diesem Grund möchte ich mit diesem Brief an Sie appellieren unser spezielles Angebot durchzulesen und uns mit Ihrer Bestellung tatkräftig zu unterstützen.

Spezialangebot für Abonnenten

Mit diesem Spezialangebot, das vom Preis her fest geschenkt ist, erhalten Sie die einmalige Gelegenheit für wenig Geld des PD-MAGazin kennenzulernen.

Bitte bedenken Sie, daß wir an der Grenze des machbaren angelangt sind. Dieses preisgünstige Angebot können wir nur ATARI magazin Abonnenten anbieten und verspricht euch nur Erfolg zu haben, wenn Sie sich persönlich dafür einsetzen und mit ihrem kleinen Beitrag unsere Arbeit unterstützen.

Füllen Sie einfach den Bestellschein aus, und schon bekommen Sie regelmäßig des PD-MAGazin zu Ihrem Vorzugspreis zugeschickt.

Vielen Dank für Ihre Unterstützung.

Mit freundlichen
Grüßen

Werner Rätz

Werner Rätz

PD-MAGazin zum Kennenlernpreis

Ja, ich möchte die PD-MAGazin Ausgaben 4/94, 5/94, 6/94 zu meinem speziellen Vorzugspreis von zusammen

nur 20,- DM

Ich bezahle den Betrag in Höhe von DM 20,- per

☐ Bargeld beilegen (keine weiteren Kosten)

☐ Scheck/Überweisung (+ 5,- DM)

Vorname _____ Nachname _____

Straße _____ PLZ/Ort _____

Kunden-Nr. _____